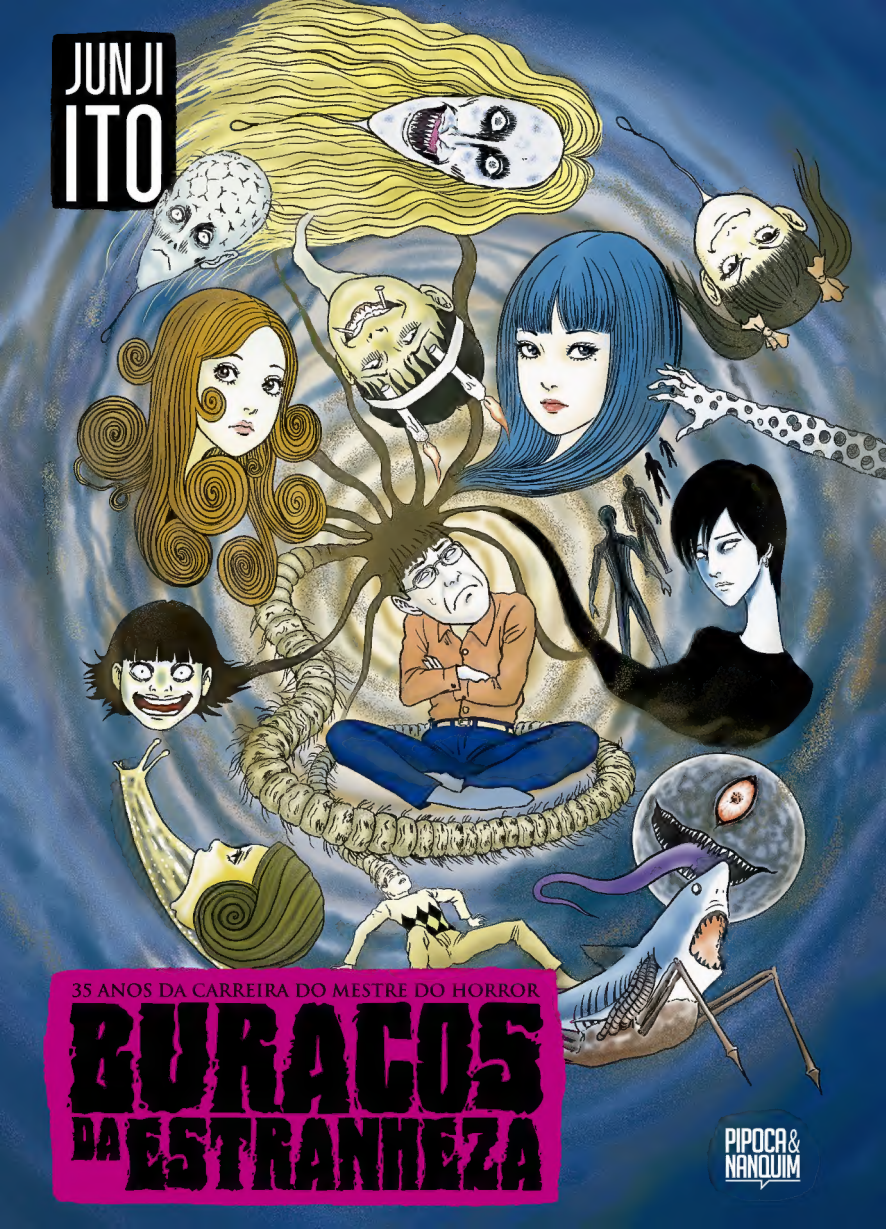
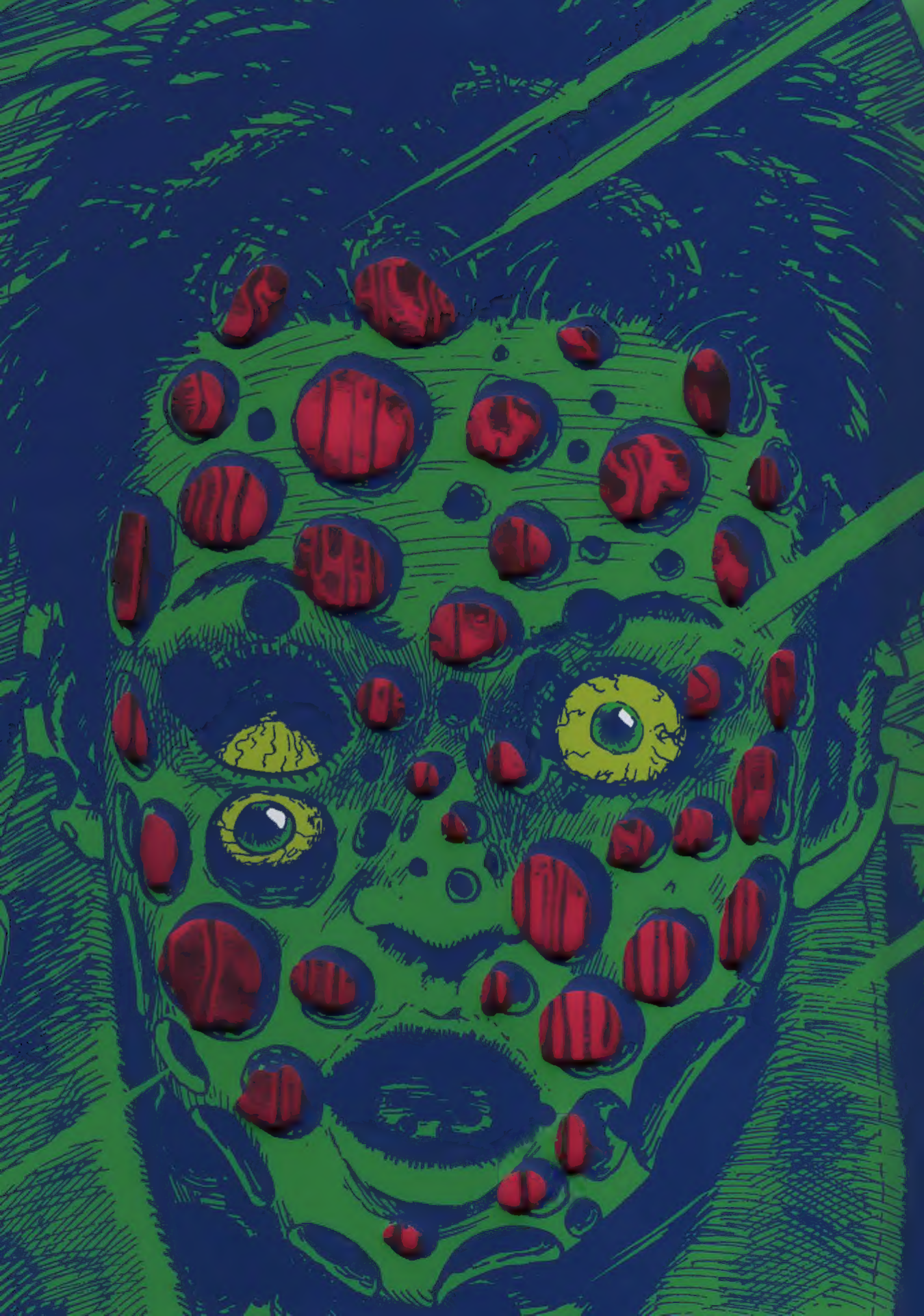

JUNJI
ITO
35 ANOS DA CARREIRA DO MESTRE DO HORROR
BURACOS
DA ESTRANHEZA
PIPOCA & NANQUIM



Afinal, de onde vem o medo?

Do desconhecido?

Da possibilidade da morte?

ご臨終(りんじゅう)です

Ou daquilo que transcende
nossa imaginação?

かわい
マリエ

Fantasmas, a natureza demoníaca, o desconhecido, o anormal, a deformidade, sulcos, buracos, o grotesco, mudanças, transformações, distorções, sombras, ilusões, névoa...

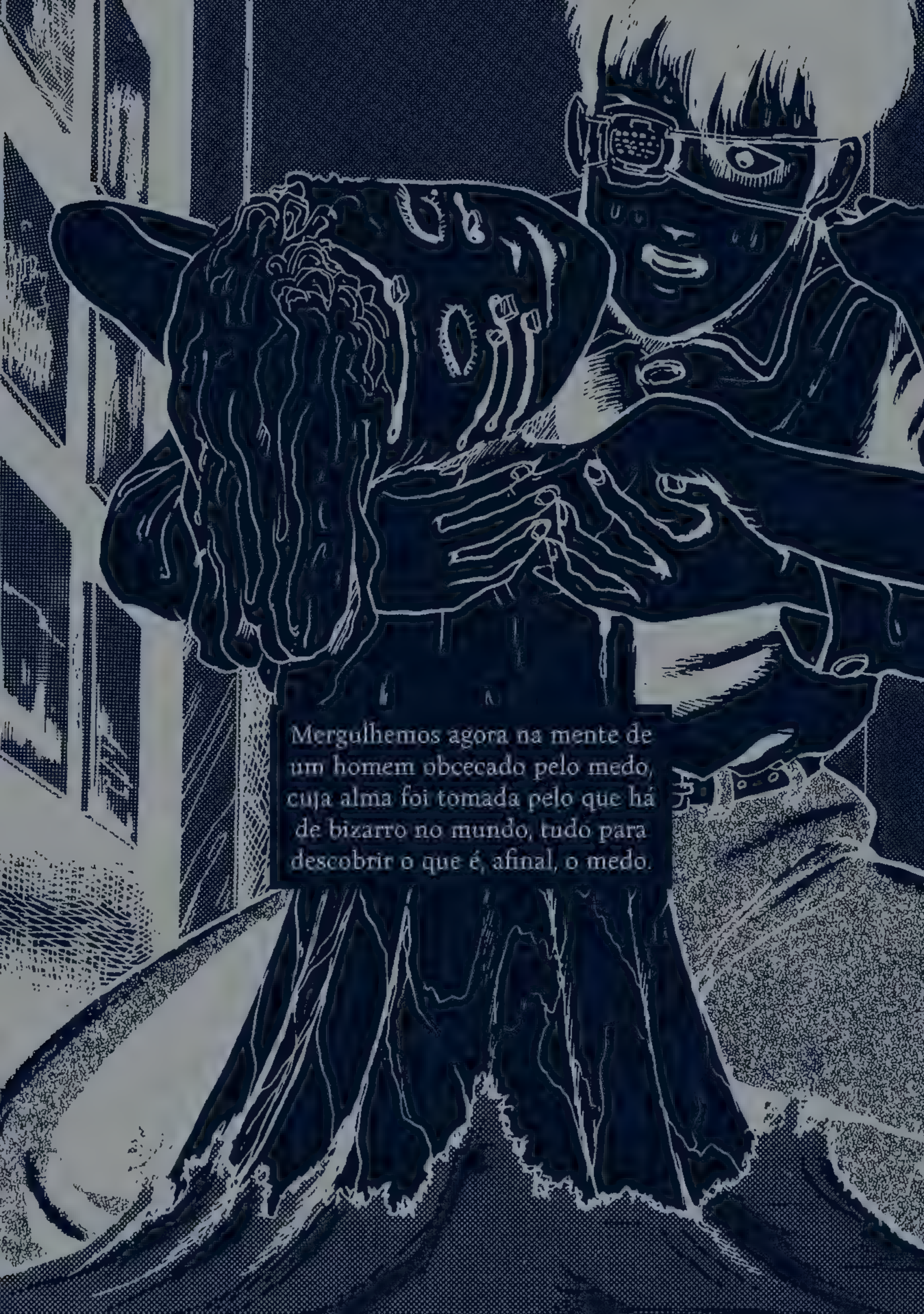
...sangue, cadáver, o nada, o sonho,
o tempo, a memória, a ansiedade,
os passos, o isolamento, a solidão, a
ignorância, a impotência, o desespero,
o limite, crime e castigo, desconforto,
labirinto, os prazos de entrega
chegando, o beco sem saída...

...ciúme, desejo, emoção, ojeriza, maldição, beleza, vaidade, obsessão, olhares, vozes...

ひいい

E por que as pessoas,
ao mesmo tempo, são tão
fascinadas pelo medo?

その先にまるい実が
なっていた


Mergulhemos agora na mente de um homem obcecado pelo medo, cuja alma foi tomada pelo que há de bizarro no mundo, tudo para descobrir o que é, afinal, o medo.

Sumário

Dispensando a crítica dos outros | 025

Dúvida, insegurança, ansiedade... não procure significados, simplesmente faça | 081

Capítulo 3

Concepção:
Quando nasce uma história inesperada | 135

Considerações finais do Capítulo 3:
Tendo a ideia e criando a história | 183

Capítulo 4

Criação:
Quando nascem esses adoráveis personagens | 203

Considerações finais do Capítulo 4:
O choro do nascimento de um personagem | 239

Produção:
Quando nasce a arte que
traumatiza à primeira vista | 251

Considerações finais do Capítulo 5:
Como gravar o medo no papel | 282

Posfácio | 300

Ilustração da sobrecapa: *Por dentro da cabeça de Junji Ito.* Arte exclusiva para este livro.
Créditos: ©JI/Shogakukan ©JI (Akita Shoten) 2015 ©JI/Asahi Shimbun Publications.

JUNJI ITO

BURACOS DA ESTRANHEZA

不気味の穴

伊藤潤二

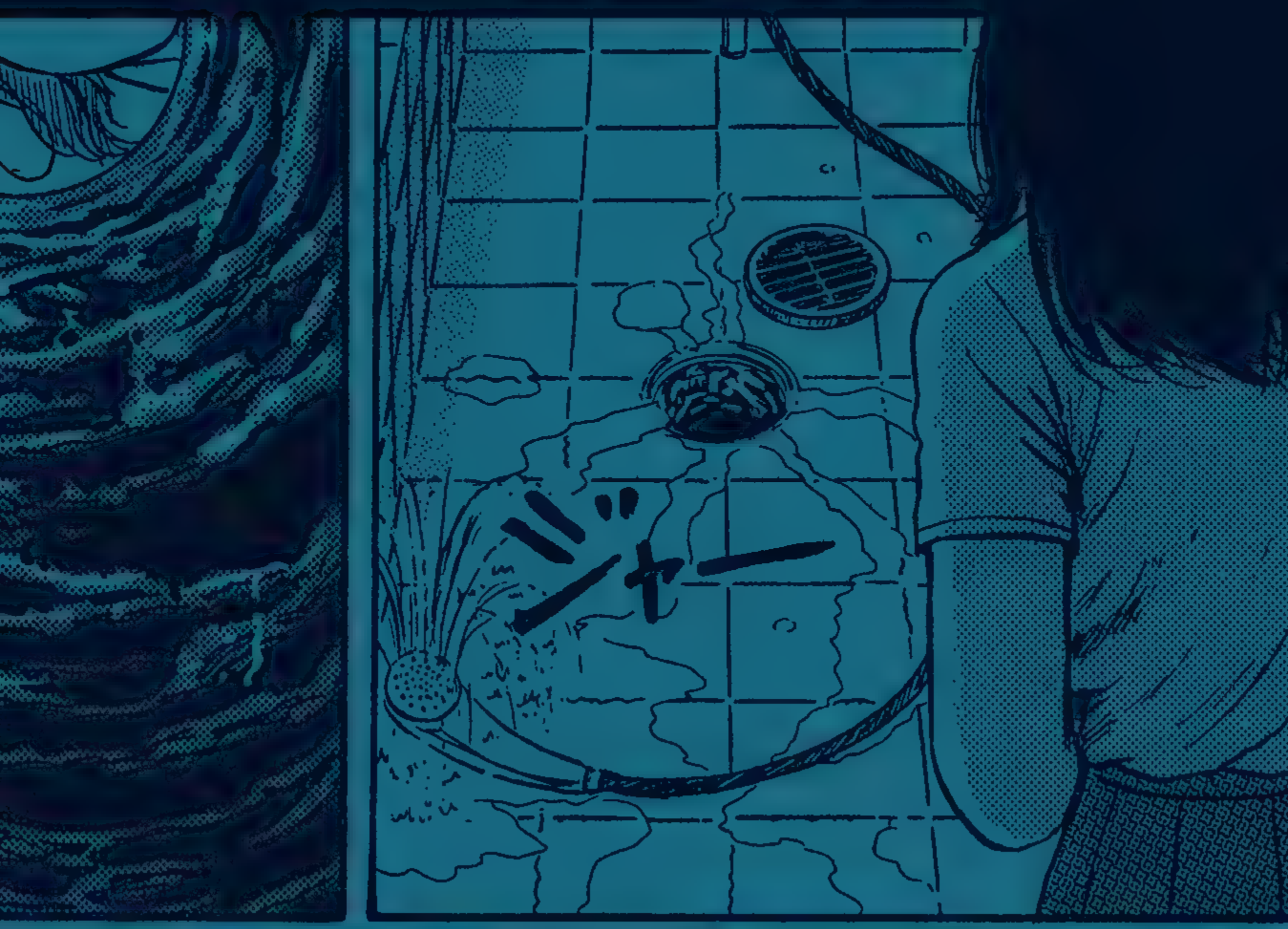
TRADUZIDO POR DRIK SADA

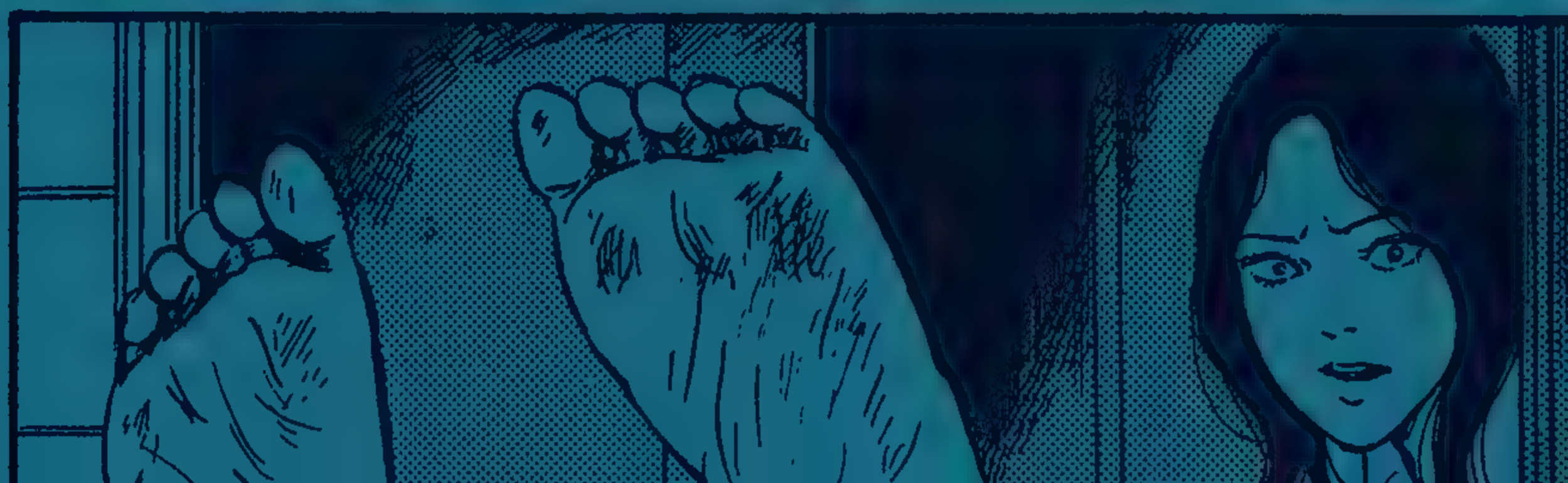
PIPOCA & NANQUIM

Capítulo 1

Dispensando a crítica dos outros

Eu tenho um trabalho um tanto peculiar, como desenhista de mangás de terror.





Como acabei nesta vida de desenhar mangás horrendos, em que corpos se enchem de buracos ou se enfiam no encanamento das casas?

Se eu soubesse explicar isso de maneira lógica, não estaria tendo tanto trabalho. Mas, quem sabe, revelando detalhes do ambiente no qual fui criado, talvez eu consiga elucidar melhor a razão de ter me tornado um obcecado pelo grotesco e me interessado por esse gênero chamado terror. Afinal, tudo que um ser humano absorve no seu passado acaba influenciando o seu presente. A princípio, poderá parecer que estou divagando, mas gostaria de convidá-los a revisitarem comigo um pouquinho da minha vida.

Meu encontro com a escuridão

Eu nasci em um dia de verão do ano de 1963, em Nakatsugawa, na província de Gifu, que era e continua sendo repleta de verde. Para ser mais preciso, a minha terra natal era conhecida como município de Sakashita, no distrito de Ena, antes de ser incorporada à cidade de Nakatsugawa em 2005.

Sakashita é uma planície de vale cercada de montanhas por todos os lados, situada ligeiramente a sudoeste de Nagiso, uma localidade que prosperou como uma das antigas estações da estrada de Nakasendo[1]. Na época em que eu nasci, a sericicultura[2] estava em alta e a cidade era bem agitada. É perto do Rio Kiso, onde eu nadava de vez em quando durante o verão. As vielas, piscinas, santuários e túneis onde brinquei com meus amigos fazem eventuais aparições nos cenários dos meus trabalhos.

Vivi uma infância sadia, cercado por toda essa bela natureza. Então como acabei nesta vida de desenhar mangás horrendos, em que corpos se enchem de buracos ou se enfiam no encanamento das casas? Se eu soubesse explicar isso de maneira lógica, não estaria tendo tanto trabalho. Mas, quem sabe, revelando detalhes do ambiente no qual fui criado, talvez eu consiga elucidar melhor a razão de eu ter me tornado um desenhista de mangás de terror e ganhar a compreensão de alguns. Com isso em mente, gostaria de revisitar um pouquinho da minha vida até aqui.

A primeira vez que tomei consciência do sentimento chamado **MEDO** foi quando eu tinha uns três ou quatro anos de idade.

---

(1) Uma das cinco antigas e principais rotas que se estendiam pelo Japão a partir da capital no Período Edo (1603 – 1868), ligava Tóquio a Quioto.

(2) Criação de bicho-da-seda.

Resgatando a minha lembrança mais antiga, encontro um longo e escuro corredor na casa dos meus pais, que leva até o banheiro.

Era uma casa geminada de dois andares, construída em madeira. Ouvi dizer que, quando eu nasci, ela já tinha cerca de setenta anos, ou seja, era bem antiga. Eram duas casas coladas uma na outra, e foi em uma delas que moramos durante toda a minha infância. (Depois, o vizinho reformou a casa dele e os imóveis deixaram de ser geminados.)

Na época, éramos sete. Meu pai, minha mãe, minhas duas irmãs mais velhas, eu e duas tias — uma irmã mais velha e outra mais nova do meu pai — morávamos todos sob o mesmo teto.

Depois de fazer curso técnico em elétrica durante o colegial[1], o meu pai trabalhou em uma empresa de energia chamada Tokai Denki, que realiza obras de infraestrutura. Mas parece que o serviço dele não era em campo, e sim no setor administrativo.

Meu pai bebia bastante, mas era introvertido por natureza e muito quieto quando estava sóbrio. Nos dias de folga, o seu *hobby* era sair para pescar ou ficar no quintal de casa, cortando lenha para esquentar o banho. Por isso, guardo poucas recordações de ter brincado com ele. Só uma vez, quando eu era bem criança, ele desenhou para mim um monstro chamado Guilala[2] e lembro como ficou bom.

Parece que desenhar era um talento dele e, no fundo, ele tinha vontade de estudar em uma escola de arte. No entanto, acabou desistindo por motivos familiares. Eu soube dessa história pela minha tia, pois o meu pai não era de se abrir. E foi só o que fiquei sabendo, porque eu também não tinha muito diálogo com ele.

---

(1) No currículo educacional japonês, o ciclo chamado "colegial" (*koukou*) é composto de três anos e equivale ao Ensino Médio brasileiro.

(2) Do filme *Guilala, o Monstro do Espaço*, Japão, 1967.

Por sua vez, a minha mãe trabalhava em tempo integral numa fábrica perto de casa que produzia capacitores, peça essencial para o setor de eletrodomésticos. Ela é uma pessoa serena para tudo na vida e nunca palpitou nas coisas que os filhos faziam. Se eu pude mergulhar de cabeça no mundo dos mangás de terror ainda na infância, talvez deva muito a ela ser do jeito que é.

A minha tia, irmã mais velha do meu pai, era professora do primário*. Lembro que ela sofria de artrite reumatoide, que deixou seus dedos da mão deformados e rígidos, dificultando muito os seus movimentos.

Aliás, ela experimentava tudo quanto era tipo de tratamento popular em busca de uma cura. Costumava comprar latas de lampreia em conserva, que diziam ter efeito fortificante e nutritivo. Certa vez, pedi para experimentar, e era um negócio amargo, com uma textura desagradável, longe de ser apetitoso.

Outro tratamento que diziam ser bom para o reumatismo era a água de fontes termais radioativas. Por isso, na banheira de casa, tínhamos uma pequena pedra de rádio dentro de um recipiente plástico mergulhado na água. Mas, pensando bem, por menor que fosse, o rádio é um minério radioativo e não devia ser utilizado como se fosse um sal de banho. Até hoje, fico um pouco preocupado com os efeitos disso toda vez que me recordo.

Como podem perceber, meus pais e minha tia mais velha ficavam o dia todo fora de casa por conta do trabalho, e quem cuidava de mim era a minha tia mais nova. Ela sempre me criticava, e eu vivia retrucando. Se era uma estrutura familiar um pouco diferente? Pode ser.

N.T.: No currículo educacional japonês, há o ciclo chamado "primário" (*shougaku*), que equivale aos seis primeiros anos do Ensino Fundamental brasileiro, seguido pelos três últimos anos deste, conhecido como "ginasial" (*chuugaku*).

Até a casa onde morávamos tinha uma estrutura peculiar.

Sakashita*, como o próprio nome diz, era uma cidade cheia de ladeiras. A nossa casa havia sido construída em um terreno com um suave declive, formando um desnivelamento entre a rua e a residência, o que acabou criando um estranho espaço que eu chamaria de semissubsolo.

Naquela época, o banheiro tinha um sistema de fossa séptica e ficava fora de casa, então precisávamos passar por um corredor subterrâneo para chegar lá. Esse lugar, que nunca via a luz do sol, era úmido e escuro até durante o dia, fazendo o melhor estilo "mal-assombrado". Durante a noite, então, nem se fala. Imaginem se um garoto medroso como eu conseguiria ir ao banheiro sozinho nessas condições? Diante daquela escuridão profunda, que mais parecia um buraco aberto no meio da passagem, só restava a mim, criança, recuar e sair correndo, tamanho o pavor e desespero. Isso é o que eu chamo de "Memórias de um Xixi nas Calças Realista". (He, he, he.)

N.T.: Escrita com os ideogramas de "*saka*" ("ladeira") e "*shita*" ("abaixo").

Ainda falando de coisas assustadoras, tínhamos um "quarto proibido" no andar superior da casa, onde guardávamos biombos e cômodas antigas, tudo empoeirado. Era "proibido" não porque quem entrasse seria amaldiçoado nem nada; a questão é que, simplesmente, ninguém mais queria pôr os pés naquele quarto, que havia virado um depósito de tanta coisa entulhada. Mas, ao entrar escondido naquele quarto silencioso, tinha uma estranha sensação de estar sozinho em um mundo isolado, alheio ao tempo do mundo externo.

Em retrospecto, não consigo deixar de pensar que esses estranhos corredores subterrâneos e depósitos sinistros acabaram se tornando a origem de todos os meus medos.

O chão do porão era de terra batida, e havia grilos pulando pra lá e pra cá. Certa vez, o hamster que eu criava fugiu e só o encontrei uma semana depois, nesse subsolo, de volta ao seu estado selvagem. Acredito que ele tenha sobrevivido se alimentando daqueles grilos.

Akuma-kun, a novela a que assisti chorando de medo

A primeira vez que tive contato com uma obra de terror foi **aos três anos de idade.** Foi com uma novela que minhas irmãs viam na TV, chamada *Akuma-kun*.

A novela *Akuma-kun* (em tradução livre, "Garoto Diabólico") é baseada no mangá homônimo (de 1963) do mestre Shigeru Mizuki. O personagem principal, apelidado de Akuma, é um menino-prodígio, um gênio tão único que outro igual só nasce a cada dez mil anos. Na companhia do Doutor Fausto e do diabo Mefisto, ele enfrenta os mais malignos demônios e criaturas. Essa história também virou desenho animado, e a frase *"Elohim, Essaim"*, trecho do feitiço usado pelo protagonista para invocar o diabo, se tornou mania entre as crianças.

Eu assisti à adaptação para série em *live-action* exibida em 1966. Em todos os episódios, surgiam as mais variadas espécies de criaturas, como aves monstruosas, múmias, lobisomens e o Ganma, um *youkai** que tem olhos espalhados por todo o corpo.

A modelagem desses monstros era tão elaborada que nem parecia coisa de TV. (Claro que eu não me atentava a isso na época.) Então, toda quinta-feira às 19h, lá estava eu, grudado na tela, chorando de medo, mas fascinado por toda aquela maravilha.

Outra novela que eu acompanhava era *Kappa no Sanpei – Youkai Daisakusen* ("Sanpei, o Kappa – A Grande Operação *Youkai*", 1968 – 1969), baseada em outro mangá homônimo do mestre Shigeru Mizuki. Lembro que ela tem uma cena em que uma

---

N.T.: "*Youkai*" é a denominação de criaturas e fenômenos sobrenaturais do folclore japonês.

mão gigante com um olho grudado na palma vem voando não sei de onde, e essa criatura era a minha favorita.

Influenciado por isso, fiquei com vontade de desenhar monstros também. Então recortei uns pedaços de cartolina, passei linha de costura e montei um caderninho, no qual fiz ilustrações imitando um encadernado de mangá. A história era de terror, sobre um fantasma na forma de uma mão gigante com um olho em sua palma, e o título era, pasmem, *Te no Me* ("Olho na Mão"). Era uma história boba que criei aos cinco anos, mas, pensando bem, esse deve ter sido o primeiro mangá que fiz na vida.

Depois disso, continuei com essa minha diversão particular de desenhar e encadernar mangás em casa. Cheguei a acumular livretos suficientes para encher um saco plástico daqueles grandes, mas minha tia implicou tanto para que eu jogasse fora que acabei descartando quase tudo na época do ginasial. Acho que, aos olhos dela, eles não passavam de uma montanha de lixo rabiscado.

O advento do deus dos mangás de terror para mim

Foi também aos quatro ou cinco anos que eu tive contato com as obras do grande Kazuo Umezz, a quem idolatro como meu **mestre dos mangás de terror.**

Foi por meio das minhas irmãs que pude conhecer as obras dele. É que o mestre Umezz publicava uma série de terror em uma revista semanal de mangás para garotas chamada *Shoujo Friend,* que elas liam regularmente.

Até hoje as revistas dessa demografia reservam uma parcela de suas páginas para as obras de terror, e dizem que isso se deve ao mestre Umezz ter feito grande sucesso quando publicou na própria *Shoujo Friend* títulos como *Nekome no Shoujo* ("Garota dos Olhos de Gato", 1965) e *Hebi Shoujo* ("Garota-Serpente", 1966). Se hoje tenho trabalho como desenhista de mangás de terror, um gênero nichado até mesmo dentro do mercado de mangás do Japão, é tudo graças ao mestre Umezz, que desbravou o caminho para nós.

A obra que li na época foi *Mirra Sensei** ("Professora Múmia", 1967). A história começa com a professora Hayama, uma figura admirada como a madona da Escola Missionária Para Garotas Saint Shirobara ("Santa Rosa Branca"), fazendo a ronda noturna na escola já deserta. Ela se dirige ao porão da capela, onde costuma realizar suas orações diárias diante da múmia de uma freira que ali jaz. Então, um belo dia, a múmia volta à vida do nada e toma o corpo da professora Hayama. A múmia disfarçada começa a infernizar a vida das alunas, jogando-as num abismo de medo.

N.T.: Em japonês, múmia é chamada de "mirra", devido à resina usada na mumificação.

Mirra Sensei, de Kazuo Umezz (selo Kaiki Comics).

— Hã?!
— AH!!
— AAAH!!
— AAAAAH!!

Página de *Mirra Sensei* (editora Akita Shoten).

As garras malignas da Professora Múmia ameaçam a estudante Emiko, protagonista da trama. A múmia conseguiu voltar à vida graças a uma goteira no teto da capela, que acabou por reidratá-la.

©Umezz Kazuo.

Ao mesmo tempo em que, aos quatro anos, o pequeno Junji ficou apavorado com a intensidade dos desenhos do mestre Umezz, foi arrebatado por eles. Se em uma página a arte era grotesca e nauseante, em outra, os traços desenhavam uma bela e delicada garota. Eu sentia medo, mas achava a arte linda, e isso não deixava de ser tenebroso... Essa alternância entre "medo" e "fascínio" parecia ser uma técnica secreta para prender a minha atenção, pois eu não conseguia mais parar de folhear a revista.

Depois que me tornei um fã devoto do mestre Umezz, devorei suas obras e elas tiveram uma grande influência sobre mim.

Minhas irmãs também gostavam muito de mangás de terror, mas nunca me recomendaram especificamente o mestre Umezz. Se, ainda assim, eu tive vontade de conhecer e mergulhei fundo em seu trabalho, deve ser porque alguma coisa mexeu comigo desde o início mesmo.

Percebendo isso ou não, as minhas irmãs me deram de presente o *Noroi no Yakata* ("A Maldição da Mansão", 1967) no meu aniversário de seis anos. Que bom ter irmãs tão queridas, que conhecem tão bem os gostos do irmãozinho, não?

As obras de Shin'ichi Koga que me causavam arrepios

Outro autor que me influenciou bastante foi Shin'ichi Koga.

Fui apresentado a suas obras quase na mesma época em que conheci as do mestre Umezz. No ano de 1966, o mestre Koga publicava um mangá de terror chamado *Shirohebi Yakata* ("Mansão da Serpente Branca") na revista semanal para garotas *Margaret*, e já era tão popular quanto o mestre Umezz no mercado de quadrinhos de horror. Mais tarde, o mestre Koga publicaria, na revista semanal para garotos *Shounen Champion*, a série que se tornou seu trabalho mais importante, intitulada *Eko Eko Azarak* (publicada entre 1975 e 1979), fazendo a temática da magia das trevas entrar na moda.

A primeira obra do mestre Koga que eu li foi *Mushi Shoujo* ("Garota-Larva", 1968), que veio como brinde encartado na revista para garotas *Ribbon*. É uma história na qual a personagem principal é transformada em algo feio, similar a uma lagarta. A arte dele, que **exala uma atmosfera horripilante** por toda a extensão da página, encheu meus olhos de tão atraente.

Os mangás do mestre Koga têm aspectos em comum com os do mestre Umezz, a começar pela presença de lindas garotas como protagonistas, mas eu tenho a impressão de que o primeiro dá mais ênfase à "atmosfera" da obra. O mestre Koga é extremamente hábil em criar esse ar sinistro usando de forma muito eficiente as técnicas de hachura reta e hachura cruzada (também conhecida como *cross hatching*) para representar a escuridão.

Mushi Shoujo, de Shin'ichi Koga.

A maldição da garota que parece uma lagarta, sem braços nem pernas.

— Ela não tinha a menor condição de se salvar, mas eu usei o poder da ciência para mantê-la ao menos viva. O problema é que ela ficou com essa aparência horrível, que nem parece coisa deste mundo.

— Oh... Que pena...

— Aposto que fugiu de casa. É que eu sou madrasta e ela parecia muito insatisfeita comigo.

Essa característica pode ser encontrada também na narrativa. O mestre Umezz costuma criar histórias seguindo um modelo clássico bem definido, composto de início, desenvolvimento, reviravolta e conclusão, enquanto o mestre Koga tende a ser mais onírico do que lógico.

Assim como as pinturas do surrealismo, as histórias dele transmitem um estranhamento, como se fossem vários universos do inconsciente costurados de forma intuitiva.

Falo isso agora, mas a verdade é que eu só fui prestar atenção nessas características estruturais do mangá quando já estava quase no colegial. Se pedissem a minha opinião naquela época, acho que eu só saberia responder:

— Ah, sei lá, só sei que me dá arrepios.

Confesso que estou um pouco surpreso ao perceber que só tenho olhos para mangás de terror desde a minha infância. Quanto aos outros gêneros, eu só me lembro de ter comprado um de comédia chamado *Umeboshi Denka* ("Sua Alteza, Umeboshi", 1968 – 1970), do mestre Fujiko F. Fujio*.

N.E.: Pseudônimo da dupla de autores Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko.

Página de *Mushi Shoujo* (editora Shueisha).

Emi é uma pobre garota que sofreu uma morte trágica, presa na geladeira de uma mansão. Depois disso, Mari visita o local e acaba sendo transformada em uma horrenda lagarta, amaldiçoada por Emi...

©Shin'ichi Koga (editora Akita Shoten), 1983.

Durante o primário, vivia entediado, olhando para o céu

Quando entrei no primário, meus interesses foram se expandindo pouco a pouco. A respeito de mangás, eu continuava fiel ao terror, mas surgiu outro tema tão cativante quanto, que eram os discos voadores.

Naquela época, eu estava vidrado nos OVNIs (Objetos Voadores Não Identificados) do tipo Adamski. Esse modelo de disco voador tem esse nome por ter sido supostamente avistado pela primeira vez pelo escritor George Adamski, que viveu nos Estados Unidos.

A partir da década de 1950, até a primeira metade da de 1960, houve uma onda de norte-americanos alegando terem tido contato com extraterrestres (ou andado em espaçonaves alienígenas). Esses foram denominados como "contatados". Adamski foi um dos pioneiros nesse assunto e o responsável direto pela difusão da temática dos OVNIs no mundo todo.

Desde que Adamski divulgou uma foto do OVNI que alegou ter visto, vários outros relatos de OVNIs de formato semelhante começaram a pipocar pelo mundo. No Japão também, muitos programas de TV passaram a exibir fotos e vídeos de discos voadores, atraindo grande audiência.

Revendo hoje a foto do OVNI de Adamski, não dá para negar a nítida semelhança da silhueta da suposta nave com uma cúpula de luminária. Mas eu era um menino ingênuo, e esse foi um período em que passei horas olhando para o céu, com a esperança de, quem sabe, avistar um OVNI também!

A verdade é que, durante o primário, eu estava completamente entediado com a monotonia do cotidiano.

Naturalmente, eu brincava com os meus amigos de pega-pega e arremesso de bola, como a maioria das crianças, mas o meu real interesse estava voltado para o "desconhecido", como o monstro do Lago Ness, o Abominável Homem das Neves, os *tsuchinokos**, discos voadores etc. É que, para começo de conversa, habilidade com a bola era algo que me faltava. Para mim, correr atrás de um OVNI que abduz pessoas parecia bem mais interessante do que correr atrás de uma bola.

Assim, todos os dias, depois de voltar da escola, eu me sentava na varanda de casa voltada para o sul e ficava ali, observando o céu até o sol se pôr. Afinal, como nunca se sabe quando um OVNI pode aparecer, tinha que estar sempre alerta. Resultado: esperei, esperei, e nada de o OVNI aparecer.

Mesmo assim, eu fazia questão de ver OVNIs. Então, tentei fabricar meu próprio detector de discos voadores, seguindo as instruções que vinham no final de um livro chamado *Sekai no Enban Mystery* ("Os Mistérios dos Discos Voadores do Mundo", 1968). Porém, desisti quando cheguei na parte do "esfregue o arame em um ímã para criar um filete magnético", e a tentativa acabou incompleta.

Se eles viviam aparecendo nos céus da Califórnia, nos Estados Unidos, por que era tão difícil darem as caras na província de Gifu, no Japão...?

Hoje em dia, estou mais cético quanto à teoria de que formas de vida extraterrestres apareceriam aqui na Terra a bordo de discos voadores, mas, ainda assim, acho até que foi proveitosa a experiência de eu, menino, ter acreditado pra valer que **ainda há muita coisa desconhecida neste mundo.**

N.T.: Criaturas folclóricas do Japão que parecem uma cobra mais roliça.

A incrível série *Ultra Q* e seu detalhismo incomum e obstinado

Além dos discos voadores, outra coisa que conquistou o meu coração foram os *kaijus* ("monstros gigantes").

Eu tinha exatamente três anos quando Eiji Tsuburaya, o deus do *tokusatsu* ("efeitos especiais") e criador de *Ultraman*, lançou a franquia *Ultra* na TV. Os leitores mais jovens podem não saber, mas o gigante Ultraman que luta contra monstros só foi aparecer na segunda série da franquia. Na primeira, não havia a figura do Ultraman na Terra, muito menos da Patrulha Científica. Os monstros apareciam, destruíam tudo, e a humanidade precisava se virar sozinha para enfrentar a ameaça. Mas eu adorava essa primeira série da franquia, chamada *Ultra Q*.

Ultra Q é uma série de *tokusatsu* de ficção científica, na qual o trio Jun Manjoume, piloto da Hoshikawa Linhas Aéreas, Ippei Togawa, seu copiloto, e Yuriko Edogawa, uma repórter fotográfica, se veem envolvidos em diversos fenômenos e incidentes misteriosos a cada episódio. Eu não perdia nenhuma das reprises que passavam quando estava no primário.

É muito difícil tentar explicar em palavras todos os encantos dessa obra. Basicamente, a cada episódio aparecia um monstro diferente que causava problemas, mas havia vários prenúncios durante o desenrolar da história com elementos de ocultismo, fenômenos psíquicos, ficção científica, mistério e suspense intrinsecamente entrelaçados, fazendo o roteiro assumir um aspecto caótico.

Portanto, citarei as sinopses de alguns episódios de *Ultra Q*, publicadas na página *Ultra Q – Edição Technicolor* do próprio *site* da Tsuburaya Productions.

> **Terremotos de causa desconhecida começam a acontecer com frequência e as pessoas passam a ser atacadas por raízes gigantes que emergem do solo. Então uma gigantesca flor chamada de Flor Mamute irrompe de um prédio e começa a espalhar pólen venenoso. Ippei e seus amigos ficam presos nesse prédio, correndo perigo!**
>
> **(Episódio 4** – *A Flor Mamute*)
>
> **Taro é um garoto obcecado por cuidar de sua tartaruga a ponto de deixar as aulas da escola de lado. O sonho dele é que a tartaruga cresça e o leve ao lendário Palácio Submarino de Ryugu. O que ele não esperava é que, um dia, uma gangue que acabara de cometer um assalto perto da escola raptaria sua tartaruga durante a fuga!**
>
> **(Episódio 6** – *Cresça, Tartaruga!*)
>
> **Certa noite, durante um cruzeiro, Yuriko encontra uma boneca caída no convés e ouve uma voz vinda dela, que diz: "Eu sou uma alienígena Ruperts. Um monstro invadiu a Terra". Alguns dias depois, Manjoume e Ippei desaparecem repentinamente enquanto voavam num Cessna que, não se sabe como, retorna vazio ao aeroporto.**
>
> **(Episódio 21** – *Comando Espacial M774*)

Percebem o que eu quero dizer?

O que dá para sentir com isso aqui é o espírito apaixonado desses criadores, determinados a produzir algo incrível. Estamos falando de uma época em que histórias de monstros, como as da franquia *Godzilla*, costumavam ser lançadas no cinema. Foi um fato inédito uma série dessas ser desenvolvida para a TV, contando com um orçamento quase cinematográfico.

Toda a obstinação e os excessos que eles aplicaram na produção proporcionaram concretude a esse tipo de história que, à primeira vista, pode parecer um absurdo, causando

nos espectadores a sensação de **"não sei direito o que é, mas certamente é demais...!".** Nesse sentido, ouso dizer que eles tiveram sucesso em ganhar a admiração dos meninos e meninas de todo o país.

No caso de *Ultra Q*, a direção também foi pra lá de excelente. Por exemplo, a famosa tela com o título da série, na qual manchas surgem distorcidas, a partir de um padrão marmorizado, em movimento giratório até formarem as letras, foi algo bastante inovador na época.

Todo episódio começava com um incidente, como pessoas sendo soterradas sob pedras ou aviões caindo, sempre por causa de algum fenômeno inexplicável. O público já assistia à introdução com o coração na mão e, quando o incidente nos pegava de sobressalto, mal dava tempo de gritar "cuidado", que já entrava o tema de abertura fazendo o ritmo de *"den-den-den-dem, den-den-den-dem, de-deeem, de-dem"*, seguido da narração de Kouji Ishizaka, com sua voz suave e madura, dizendo "na próxima meia hora, seus olhos deixarão seu corpo e entrarão neste misterioso espaço de tempo...", e só isso já era suficiente para me pregar na frente da TV.

Como se pode notar, *Ultra Q* gerou um impacto atrás do outro, tornando-se um grande sucesso que ultrapassava 30% da audiência do horário. Não é exagero dizer que esse foi o estopim para que muitas outras obras *tokusatsu* fossem produzidas, como *Ultraman*, *Kamen Rider* e *Gorenger*, fazendo com que as séries dessa categoria se enraizassem de vez no Japão.

Foi uma pena que, logo depois, os aparelhos de televisão evoluíram e se tornaram coloridos, e *Ultra Q*, que era uma produção em preto e branco, dificilmente voltou a ser exibida em reprises. Isso me deixou muito decepcionado.

É terror, mas tem que ser realista

Eu já estava no primário e continuava a desenhar mangás, mais ainda do que antes.

Alguns tinham um quê de ficção científica, mas a maioria era de terror. Dava para sentir em muitos deles a forte influência dos mestres Umezz e Koga, com títulos como *Hakaba no Yuurei-onna* ("A Mulher-Fantasma do Cemitério"), *Doro Kaiju Doron* ("Doron, o Monstro de Lama"), *Yuurei to Sakkaku* ("Fantasma e Ilusão"), *Hebime-onna* ("A Mulher dos Olhos de Cobra"), entre outros. Contando com mangás de humor e coisas menores, acho que produzi uns setenta títulos durante os seis anos do primário.

Só o traço que eu nunca cogitei imitar os dos mestres Umezz ou Koga. Nas seções de cartas das revistas, sempre via um ou outro leitor enviando desenhos de personagens idênticos aos originais, como se o próprio autor os tivesse desenhado. Eu ficava impressionado com o talento deles, mas não era dessa forma que eu pretendia usufruir de mangás. Na verdade, acho que eu tinha uma tendência mais realista e um forte desejo de expressar no papel as coisas a que eu mesmo assistia nas novelas e filmes. (É claro que, olhando hoje, esses meus trabalhos não parecem nada reais, os personagens não têm nada de especial e não passam de mangás bem simplórios...)

Desde pequeno, sempre fui obcecado por detalhes e queria que meus mangás se aproximassem o máximo possível da realidade, não só pela arte e conteúdo, mas também como produto. Para isso, cortava e juntava papel sulfite ou cartolina em tamanho B4, traçava os quadros e desenhava meus mangás. Cada encadernado tinha cerca de vinte páginas, se não me engano.

Adoraria poder me gabar por essa busca pela autenticidade, mas, infelizmente, naquela época, eu ainda nem sabia que mangás eram finalizados com tinta nanquim e bico de pena. Como eu fazia tudo a lápis, era comum que, ao terminar de desenhar a última página, a primeira estivesse toda borrada de grafite.

O fato é que poucos sabiam que eu criava aqueles mangás bizarros. Para mim, aquilo era apenas uma diversão, e não sentia a menor necessidade de que eles fossem lidos pelos outros. Os únicos a quem mostrei foram o meu amigo "U", com quem brincava justamente de desenhar mangás, mais uns dois ou três amigos próximos, minha família, e só.

É que eu tinha vergonha de sair mostrando os mangás que escrevia, pois sentia como se os outros estivessem espiando o meu interior. Também julgava meus desenhos ruins, e o enredo era uma bagunça, por isso nunca recebi elogios por esses meus trabalhos. (Exceto pela minha mãe, que lia achando graça, acredito.)

Aliás, teve uma vez que criei um mangá de humor escrachado. Não me lembro de qual foi a inspiração, mas tudo começou com um rabisco que fiz em meu caderno, de um personagem que batizei como Oobaka ("grande idiota"). Ele tinha cara de *hyottoko**, com as bochechas encovadas, e o meu amigo "U" adorou a ideia.

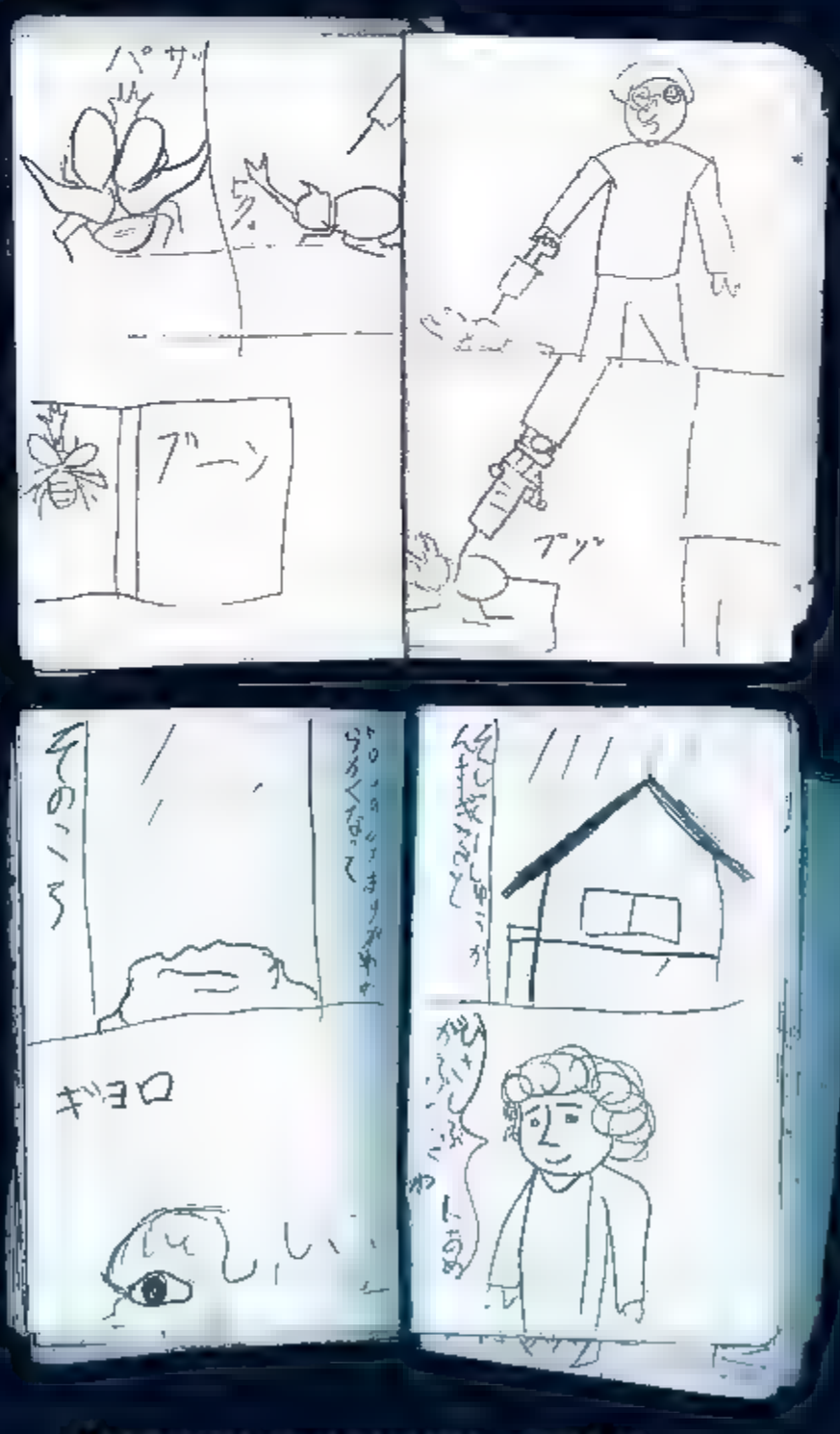
Vendo-o morrer de rir por quase um minuto, eu tive a certeza de que aquilo funcionaria como história! E foi então que comecei a desenvolver uma série com o Oobaka como protagonista. Em um dos capítulos, fiz uma paródia do filme *Viagem Fantástica* (EUA, 1966), que fez muito sucesso na época. O título do filme em japonês é *Micro no Kesshi-ken* (literalmente, "Zona Microscópica Mortal"), e a minha paródia se chamava *Micro no Kesshi-ben* (literalmente, "Bosta Microscópica Mortal").

N.T.: Expressão cômica ou máscara teatral masculina com olhos arregalados e lábios apertados em forma de biquinho.

Doro Kaiju Doron. Volume 1.
Preço: 5.000 ienes.

O filme original é uma ficção científica em que uma equipe médica é miniaturizada por meio de alta tecnologia para entrar em um corpo humano e salvar a vida do paciente por dentro. Quanto à história que escrevi, ela terminou com a equipe do Oobaka escapando pelo ânus do paciente e sendo esmagada por um cocô gigante.

Toda criança do primário adora falar de cocô, e eu não era exceção.



Desenhei isto no 3º ano do primário, quando me deu vontade de criar uma história com monstros. É sobre um senhor que inventou um remédio que traria qualquer coisa de volta à vida. Quando ele o derrama na lama, nasce um monstro chamado Doron. O diferencial fica por conta da lama que ele espirra pela saliência que tem no traseiro.

O robô e o pássaro nascidos da imaginação

Eu sempre tive o hábito de fabricar coisas novas e reformar as existentes, e o mantenho até hoje. Por exemplo, quando se trata de ferramentas de trabalho, já modifiquei e personalizei a maioria delas, desde a caneta bico de pena "G" até o teclado e a mesa digitalizadora.

Teve também a vez em que meus gatos estavam destruindo o rolo de papel higiênico mastigando-o por baixo, então peguei uma placa de aço que vinha na minha prancheta, dobrei e fiz um protetor de papel higiênico, posicionando-o abaixo do rolo. (Essa grande invenção, que chamei de "escudo salva-rolo antiMIAUstigação", foi posteriormente avaliada pelos meus gatos, que logo encontraram uma fragilidade no projeto e sumariamente a inutilizaram.)

Atualmente, essa prática é conhecida como "DIY" ou "Faça Você Mesmo", e tem contribuído para o dia a dia aqui em casa, mas, quando eu era criança, era apenas uma maneira de dar asas às minhas invencionices.

Eu já tinha como *hobby* montar plastimodelos, mas, um dia, me deu na telha que queria um robô maior. Obviamente, esse produto só existia no mundo da minha imaginação.

Foi então que tive a ideia de juntar as maiores caixas de papelão que encontrasse e fabricar o meu próprio traje de robô. Acabou virando um robô de modelo clássico, com cabeça e corpo quadrados, mas eu o vesti e saí caminhando orgulhoso por aí, imitando um som metálico a cada passo. Crianças mais novas me viam e apontavam o dedo, mas eu me sentia realizado.

Em outra ocasião, resolvi que queria voar e fabriquei minhas próprias asas, como as de um pássaro. Quando eu era menor, vivia sonhando que voava livremente pelo céu, só para acordar e perceber, desapontado, que tinha sido apenas um sonho.

Como sempre, juntei o máximo de papelão que pude e montei as asas. Subi numa mesa baixinha de casa e tentei batê-las para voar. Ao me ver fazendo isso, qual foi a providência que a minha mãe tomou? Chamar as minhas irmãs dizendo:

— Vem, gente, vem ver o Jun voar! — e ficaram todas ali, com olhar compassivo, só observando o que eu fazia.

Lembranças da patinação

De vez em quando, eu até me desgarrava de leve da realidade, de tão fissurado que era em mangás de terror, discos voadores e monstros, mas isso não quer dizer que era totalmente desligado das coisas do mundo. Eu também tive a minha época de me reunir com os amigos mais próximos e sair andando pela rua de patins.

Eu estava no 3º ano do primário quando o *roller game** virou modinha entre as crianças. *Roller game* é uma corrida em que competidores de patins percorrem uma pista e disputam pontos. Depois de ganhar popularidade nos Estados Unidos da década de 1960, chegou à TV japonesa em 1972 como um programa chamado *International Roller Games – Japão Contra Estados Unidos*, no qual as equipes desses países competiam entre si, e se tornou um grande sucesso nacional.

O que torna o *roller game* interessante é não ser somente uma disputa de velocidade, mas também ter elementos de luta livre. O jogo consiste em duas equipes correndo na mesma pista ao mesmo tempo, ganhando pontos de acordo com a quantidade de ultrapassagens feitas no jogador adversário. À primeira vista, a pista é bem parecida com a da patinação de velocidade, mas, quando começam a correr, os jogadores pegam pesado.

Eles não só puxam o uniforme do adversário, como também dão trombadas, rasteiras, bundadas e até mesmo braçadas contra o pescoço do oponente, que vem correndo inadvertidamente por trás deles. Era uma batalha sangrenta e empolgante a

---

N.T.: É como o *roller derby* ficou conhecido no Japão.

cada episódio, e fazia jus à chamada do programa, que dizia: "Socar!! Chutar!! Esmagar!! *Roller game*, o esporte do momento!".

A equipe japonesa que participava do *International Roller Games* se chamava Tokyo Bombers e tinha popularidade e *status* de verdadeiros ídolos. Até nós, que éramos simples estudantes do primário em Gifu, ficávamos com os olhos brilhando ao ver a performance deles na TV.

Não demorou muito até eu pedir aos meus pais que comprassem um par de patins para mim. A intenção era que eu e meus amigos nos divertíssemos num *roller game* particular, porém, logo surgiu um grave problema: não encontramos nenhuma superfície lisa o suficiente para andar de patins.

O bom da patinação é poder realizar todas aquelas manobras radicais tomando o impulso na velocidade, mas, sobre o asfalto da rua ou em pátios de terra batida, a resistência do atrito acabava desacelerando as rodas. Assim, ficava difícil reproduzir a emoção do *roller game*.

"E agora, como é que fica...?"

Estávamos todos sem saber como solucionar isso, quando chegou até nós uma informação vinda de outros amigos que já brincavam de *roller game*. Em uma pequena colina ao norte da cidade, onde ficava o cemitério, havia uma área coberta para a realização dos velórios que precediam os funerais. E, segundo eles, o chão ali era bem liso.

Chegando ao local, ficamos esfuziantes, pois era uma área coberta, parecida com um galpão sem paredes todo pavimentado de cimento queimado bem liso, mais que perfeito para se patinar.

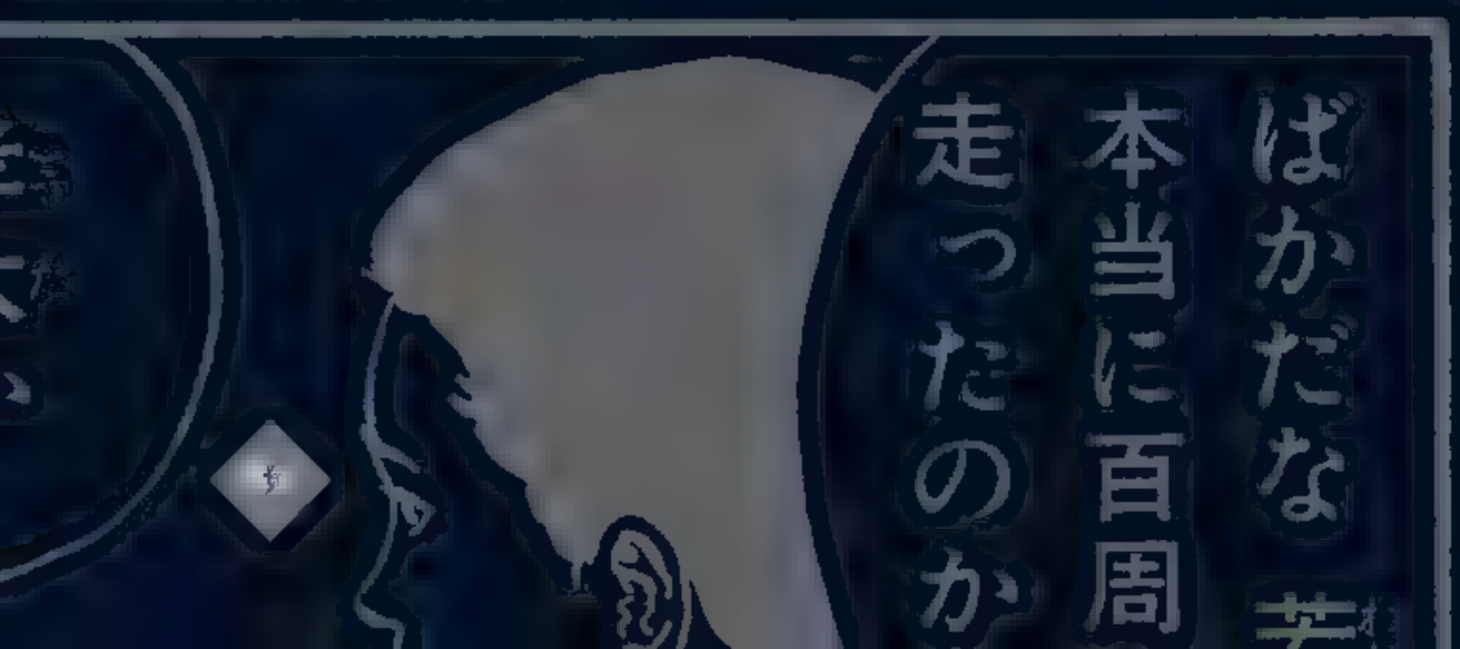
Depois da descoberta desse maravilhoso chão liso, pudemos enfim nos divertir à beça em partidas de *roller game* e fortalecer a nossa amizade. Quanto às sepulturas ali, só víamos de rabo de olho.

Eu me sinto até constrangido quando penso nos adultos da época, que fizeram vista grossa para essas crianças tão travessas. Mais ainda quando penso na perturbação que causamos às almas que repousavam sob aquelas lápides.

E, pensando bem, que sina é esta que eu tenho, em que até uma inocente brincadeira de criança tem que soar como uma história macabra?

Mais tarde, ficamos sabendo que havia uma pista de patins de concreto construída no terreno de uma fábrica na periferia da cidade. Desde então, fomos tomados por certo sentimento de culpa e nunca mais patinamos no cemitério.

Depois de muita procura, enfim encontramos um chão liso o suficiente, justo em um cemitério. Lá, executamos várias técnicas arriscadas a uma velocidade vertiginosa, tudo sem usar capacete. Ainda bem que não aconteceu nada que nos levasse direto para o forno do crematório.



Mentiras perfeitas

Pode-se dizer que a década de 1960 até o início da de 1970, quando vivi a minha infância, foi um período que marcou a história da cultura *pop* japonesa.

Permitam-me listar aqui algumas obras que foram lançadas desde 1963, ano em que nasci:

1963: Estreia de *Astro Boy*, a primeira série de desenho animado na televisão japonesa;

1966: Estreia da série *Ultraman*;

1968: Publicação da primeira edição da revista semanal de mangás para garotos *Shounen Jump*;

1969: Estreia do desenho animado *Sazae-san* e início da série de mangá *Doraemon*;

1971: Estreia da série *Kamen Rider* e dos desenhos animados *Tensai Bakabon* e *Lupin III*;

1974: Estreia do desenho animado *Patrulha Estelar Yamato*;

1975: Estreia das séries de *Super Sentai* ("Superesquadrões"); lançamento do TV Tennis Electrotennis [fabricado pela Epoch], primeiro console de *videogame* do Japão.

Dá para perceber que a época mencionada foi agraciada com sucessivos lançamentos de grandes obras que influenciaram muito o mundo dos animês, mangás e jogos.

Ela também coincidiu com a fase do milagre econômico japonês, quando a vida das famílias japonesas de classe média tornou-se mais próspera de modo geral. Isso fez com que as pessoas tivessem mais tempo e condições para direcionar seus

interesses à cultura, arte e entretenimento. Posso dizer que tive sorte por ter nascido nesse período e passado a infância sendo ungido por essa rica chuva cultural.

Os filmes de Ray Harryhausen também me impressionaram muito durante o primário. Harryhausen foi um criador de efeitos especiais que atuou no cinema de Hollywood nas décadas de 1950 a 1970. Mas não o subestimem, achando que era só mais um nome nos bastidores. Depois de estudar com Willis O'Brien, responsável pelos efeitos especiais do filme *King Kong*, de 1933, ele se juntou à equipe de filmagem do Exército estadunidense, com a qual aprendeu o básico das técnicas cinematográficas. No pós-guerra, trabalhou como animador de *stop-motion*, produzindo inúmeras obras-primas que o tornaram conhecido como o "mago dos efeitos especiais".

Seu filme de estreia, *O Monstro do Mar* (EUA, 1953), teve grande influência sobre a concepção do filme *Godzilla* (Japão, 1954), não só pelas técnicas de efeitos especiais, como também pela temática de dinossauros trazidos de volta à vida em tempos atuais, devido a efeitos de testes nucleares. Mas, de todos os filmes criados por Harryhausen, o meu favorito é *Jasão e os Argonautas* (EUA, 1963).

Este último é uma obra baseada na mitologia grega e conta as aventuras do príncipe Jasão a bordo da nau Argo em busca do velocino de ouro que traria a sorte da felicidade. Durante a jornada, surgem as mais diversas divindades e criaturas mitológicas, como Hera, Talos, Hécate e a Hidra. Todas elas são animadas com bonecos chamados "modelos", e cada uma de suas formas e movimentos são maravilhosamente fascinantes.

Como já mencionei, eu adorava monstros desde pequeno e frequentemente assistia a filmes e séries de *kaijus* com efeitos especiais. Porém, à medida que fui crescendo, os detalhes visuais começaram a me incomodar.

Por exemplo, no caso das fantasias de monstros, era só prestar atenção à posição do quadril, das articulações ou ao modo de andar para perceber que havia um ser humano dentro delas. Nas cenas de explosão ou destruição das construções, que utilizavam miniaturas em escala 1:50, as chamas ficavam grandes demais em relação aos prédios, e nas cenas de pedras caindo no mar, os respingos pareciam gigantes por causa da tensão superficial da água, coisas assim.

Aos olhos dos adultos, devo ter soado como uma criança bem chata.

Mas, de fato, eu buscava mais o **realismo** quando o assunto era criação. Embora acreditasse na existência de fantasmas, criptídeos e discos voadores, não era cegamente. Pelo contrário, acho que eu ansiava mesmo por encontrar algo tão real, tão convincente que me fizesse questionar o meu ceticismo.

Nesse sentido, Harryhausen foi brilhante.

Em seus trabalhos, ele não usava miniaturas, mas aplicava um método chamado *dynamation*, que combina cenários reais com modelos de monstros, de modo que a representação da cena se torna muito mais natural. Para completar, os monstros dele não eram atores com fantasias. Em vez disso, ele filmava os modelos movimentando braços e pernas quadro a quadro, no mesmo esquema de um *flipbook*. Isso permitia aos monstros terem formas e movimentos muito mais naturais, sem as limitações impostas pela estrutura do corpo humano ou pela amplitude de suas articulações. (É verdade que a suavidade do movimento ficava um pouco comprometida pela filmagem ser quadro a quadro, mas isso também dava um ar peculiar e interessante ao trabalho.)

No ápice da história de *Jasão e os Argonautas*, há uma cena em que o personagem principal enfrenta sete esqueletos espadachins. Dizem que, devido à complexidade dela, eles só

conseguiam filmar treze quadros por dia (o equivalente a cerca de meio segundo de animação), precisando de quatro meses e meio de filmagem só para ela.

Se quiser enganar as pessoas no fundo do coração, é preciso buscar exaustivamente o realismo. Acho que foi isso o que eu aprendi com Harryhausen.

O que é crueldade?

Um belo dia, já no sexto ano do primário, estava passando pela Estação Sakashita da minha terra natal e entrei casualmente na única livraria que existia por lá. Na prateleira, encontrei um mangá de terror desconhecido para mim. Seu título era *Dokumushi Kozou* (*O Garoto Verme*, 1975).

Atraído por aquela arte singular, inédita aos meus olhos, comprei imediatamente. Voltei para casa, o li e fiquei embasbacado.

"Que mangá... assustador e, ao mesmo tempo, hipnotizante!"

Esse foi o meu encontro com as obras do mestre Hideshi Hino.

Mestre Hino estreou em 1967 e publicou alguns trabalhos na *Garo*, a lendária revista mensal de mangás. Ele é um raro caso de talento que iniciou a carreira no gênero do humor, mas, depois de ler Ray Bradbury, escritor estadunidense de ficção científica, ficou tão impactado com sua obra que decidiu mudar de rumo e partiu para a produção de mangás de terror.

Dokumushi Kozou é um desses seus trabalhos no gênero do terror, um quadrinho publicado pela editora Hibari Shobo, em 1975. Ele diz que se inspirou na obra de Franz Kafka *A Metamorfose* (1915). A história retrata como um menino comum se transforma em um verme feio e venenoso, passando a ser perseguido pelas pessoas e isolado do mundo, com muita crueldade e, ainda assim, de forma melancólica.

A partir desse dia, comecei a prestar atenção no nome Hideshi Hino, e passei a acompanhar fervorosamente seus trabalhos. Por sorte, justo naquele ano, a editora Futabasha havia lançado

uma revista semanal de mangás para garotos chamada *Shounen Action*, na qual o mestre Hino publicaria uma série de histórias curtas. Em toda data de lançamento, eu marcava presença na livraria, só para mergulhar de cabeça no mundo das obras do mestre.

Página de *Dokumushi Kozou* (editora Hibari Shobo).

Sanpei é um menino que tem o dedo picado por um bicho semelhante a uma lagarta vermelha. Então seu corpo começa a apodrecer e derreter nas extremidades, até ficar com a aparência de uma lagarta. Assustada, a família tenta matar Sanpei com veneno, culminando em uma grande tragédia...

©Hideshi Hino.

Dokumushi Kozou, de Hideshi Hino (*Hibari no Kaidan Series* ou "Série Hibari de Histórias de Terror").

— A dor era tanta que o pobre menino se contorcia e rolava pelo chão do quarto, como se fosse uma verdadeira lagarta.

— Uuh! Gh-gh-gh...!

— Auuuh!

— Iiirgh!

Em seus mangás, eu encontrava um terror próprio dele: crueldade gráfica que eu nunca tinha visto, a alvura da pele das figuras femininas, expressões faciais de loucura e desdobramentos tão angustiantes que mais pareciam pesadelos e me faziam ter vontade de sair correndo quanto mais eu lia. A arte do mestre Hino é realmente assustadora. Sendo que um "desenho assustador" e um "desenho de alguém fazendo algo assustador" são duas coisas que parecem iguais, mas podem ser totalmente diferentes. O fato é que as representações gráficas de crueldade em suas obras **emanam uma energia e estranheza que parecem estimular a natureza e os instintos mais íntimos do ser humano.**

Lembro que, em uma coletânea de contos do mestre Hino chamada *Manatsu – Gensou* ("Alto Verão – Ilusões", 1975), há uma cena em que uma caveira usando chapéu de palha se vira e olha na nossa direção. Ela ficou gravada na minha memória e me deu uma vontade incontrolável de ver aquilo em animação, a ponto de eu mesmo fazer um *flipbook* disso quando estava no 2° ou 3° ano do ginasial. (Tão curtinho que acabava num instante.)

Não é exagero afirmar que conhecer o trabalho do mestre Hino marcou a chegada de uma nova era na minha jornada pelos mangás de terror. Fui particularmente influenciado por suas expressões e representações gráficas da crueldade.

Uma história que demorei três anos para produzir

Em março de 1976, no mesmo ano em que a série *Kochira Katsushika-ku Kameari Kouen-mae Hashutsujo* ("Posto Policial do Parque Kameari, Bairro de Katsushika, às Suas Ordens", de Osamu Akimoto) estreou na revista *Shounen Jump*, eu estava concluindo o primário.

Começando uma nova fase no ginasial, surgiu outra paixão em minha vida: o tênis de mesa.

Não sei como é hoje em dia, mas, na minha época, todo estudante tinha que optar por uma atividade esportiva extracurricular. Eu descartei o beisebol, por exemplo, porque não me imaginava decorando todas aquelas regras da modalidade. Então, por processo de eliminação, escolhi o tênis de mesa, que me pareceu mais simples.

Porém, já no primeiro dia, me dei conta de algo grave: eu sou péssimo com bola.

O que deu em mim para escolher esse esporte, que depende 90% da acuidade visual e agilidade do jogador? Por que não escolhi o arco e flecha, que é um esporte calmo e com movimentos mais lentos? Sem contar que o alvo não se move...

Reclamações à parte, eu me dediquei ao tênis de mesa durante os três anos do ginasial, dentro das minhas limitações. (Apesar da imagem pueril que o tênis de mesa pode evocar, a prática era bem rigorosa como atividade extracurricular, com treinos todos os dias à tarde, e frequentemente de manhã também.)

Por essa razão, eu não tinha mais tanto tempo livre como antes, mas ainda aproveitava os fins de semana e feriados

Páginas de *Mazou no Mura*

A cena da capa é o protagonista encurralado por zumbis, saltando do alto de uma torre, já preparado para morrer. Hoje, eu chamo as criaturas da minha história de "zumbis" por conveniência, pois esse termo só se tornou popular depois que o filme *O Despertar dos Mortos**, de George A. Romero, estreou no Japão em 1979. Eu concluí a minha história três anos antes disso, mas como aqueles seres se tratam praticamente da mesma coisa, decidi chamá-los assim.

Crédito das fotos: Takuya Matsunaga.

para continuar com a minha própria produção criativa.

Inclusive, foi ainda no 1° ano do ginasial que finalizei um conto longo que vinha produzindo já há tempos, intitulado ***Mazou no Mura* ("A Vila do Mal Crescente").**

Em *Mazou no Mura*, há um repentino surto de zumbis que saem atacando os moradores de uma vila localizada em uma ilha. Um cientista de lá investiga o que está acarretando essa zumbificação e descobre que se trata de uma misteriosa bactéria.

Eu tinha uns cinco ou seis anos quando tive a ideia para essa história, assistindo na TV ao desenho animado de terror *Youkai Ningen Bem* (*Humanoid Monster Bem*, 1968 – 1969). Para ser mais exato, no terceiro episódio da série, intitulado *Cidade dos Mortos*.

O protagonista Bem e seus companheiros chegavam a uma cidade com as ruas desertas e sem sinal de habitantes. Um monstro desconhecido estava ameaçando de morte os cidadãos, caso estes não lhe entregassem uma criança em sacrifício no dia 13 de cada mês. Por precaução, as mães da cidade se trancavam com as crianças em casa, para que não fossem raptadas.

NT.: No Japão, foi intitulado como *Zombie*.

Ao saberem disso, Bem e seus companheiros resolveram ficar no lugar de uma das crianças, para tentar descobrir a identidade desse monstro e dar uma lição nele. Para tanto, eles se esconderam no caixão em que a criança devia ser colocada e esperaram no velho poço indicado pelo monstro. Porém, quem surgiu no local foram os pais das crianças até então tidas como raptadas.

A verdade é que, na noite do dia 13 de cada mês, todas as mães da cidade eram possuídas por espíritos malignos, por causa da maldição de uma mulher que acabara morrendo devido ao descaso dos cidadãos. As mães possuídas atacavam as crianças e, por isso, os pais, fingindo ser um monstro, sequestravam seus filhos para mantê-los seguros em um quarto secreto abaixo do poço. Essa é a sinopse desse episódio.

Eu morri de medo dessa história. Imagine a sua mãe, a pessoa que devia protegê-lo, enlouquecendo e vindo matar o próprio filho? Na cena em que o espírito maligno possui uma das mães, o rosto dela muda no mesmo instante, e ela começa a afiar uma faca, com os olhos vermelhos e arregalados. Aquilo me impressionou tanto que me deu vontade de criar uma história igualmente apavorante.

No entanto, enquanto escrevia, acho que caí na armadilha do pensamento lógico. Eu me arrependo um pouco de ter explicado o surto de zumbis como obra de um patógeno desconhecido. As minhas irmãs leram a história depois de pronta e concordaram que teria sido melhor se eu tivesse dado uma explicação voltada para uma maldição sobrenatural.

Essa é uma tendência minha de recorrer a explicações científicas à medida que desenvolvo uma história. Sim, o objetivo é sempre dar verossimilhança a ela, porém, isso acaba limitando demais a narrativa. É difícil chegar a um equilíbrio neste trabalho.

Comecei o *Mazou no Mura* no 5º ano do primário, e demorei quase três anos para concluí-lo. Eu não tinha a menor intenção de concorrer a nenhum prêmio com ele. **Só queria desenhar um mangá** e foi isso o que fiz.

Eu continuava a desenhar a lápis, e o papel ainda variava entre sulfite e cartolina, sem nenhuma padronização. Mesmo assim, o fato de eu ter conseguido completar um longo conto de 160 páginas e encadernã-lo (eu que costurei) serviu para ganhar autoconfiança.

Por outro lado, senti que havia chegado ao fim da linha com os mangás.

A verdade é que estava exausto.

Nos três anos seguintes, praticamente parei de desenhar, apesar de ser algo que eu tanto amava.

Junji Ito, o escritor de ficção científica?

Embora eu não estivesse desenhando mangás, não quer dizer que eu tenha me dedicado somente ao tênis de mesa e dado o meu suor nos treinos como um verdadeiro esportista.

A minha obsessão na época havia se transferido para a literatura dos chamados "minicontos".

Minicontos (*short-short*) são contos curtíssimos produzidos em, no máximo, cinco a dez laudas de 400 caracteres cada. Um colega de sala me apresentou o livro *SF Short-short Kessaku-shu* ("Coletânea dos Melhores Minicontos de Ficção Científica", 1976), da editora Akimoto Shobo, e esse foi o meu primeiro contato com esse tipo de obra.

Minha cabeça explodiu!

Aquilo não eram só contos curtos...!!

Então o que eu via de inovador nos minicontos?

Para exemplificar, um crítico literário que atuou nos Estados Unidos, o Robert Oberfirst, lista três elementos como essenciais para um miniconto:

- **Ideia inovadora;**
- **Enredo completo;**
- **Final inesperado.**

E, de fato, nos minicontos, esses três elementos constituem o texto de forma racional e calculada, para que não haja rebarbas dentro da limitação dos poucos milhares de caracteres, assim como são feitos os jardins em miniatura.

De tão interessantes e inovadores, fui cativado instantaneamente por eles. Especialmente quando descobri, pela primeira vez, a técnica de narrativa chamada "reviravolta". Lembro que minhas mãos tremeram de entusiasmo.

A partir daí, comecei a escrever minicontos adoidado.

Coincidentemente, logo depois que entrei nessa onda, a editora Kodansha anunciou um prêmio literário chamado Concurso Shin'ichi Hoshi de Minicontos. Um prêmio que ostentava o nome do grande autor de ficção científica Shin'ichi Hoshi? Não havia como perder essa chance.

Eu estava empolgado. Entre um treino e outro do tênis de mesa, fui escrevendo o miniconto com o qual concorreria à primeira edição do prêmio. Pensando bem, essa teria sido minha primeira oportunidade de apresentar ao mundo um de meus trabalhos.

A propósito, o título do trabalho que enviei é *Gin'iro no Ame* ("Chuva Prateada"). Um foguete é lançado da Terra a fim de descartar resíduos tóxicos de mercúrio no espaço. No entanto, ele acaba explodindo na estratosfera e a substância se espalha uniformemente pela abóbada celeste. Como resultado, o céu fica espelhado, refletindo a superfície terrestre nele. Era essa a história.

No momento em que terminei de escrever, pensei "ganhei". Meio ano depois... O trabalho premiado foi anunciado no jornal e o nome do vencedor, infelizmente, não era o meu.

Mas eu não me dei por vencido e continuei a escrever mais minicontos ainda. Acho que escrevi o equivalente a uns dois cadernos. Confesso que tentei o mesmo Concurso Shin'ichi Hoshi mais umas três vezes, com zero resultado.

E foi assim que a carreira de Junji Ito, o escritor de ficção científica, se encerrou sem nem sequer ter começado.

A literatura de ficção científica me ensinou que o "absurdo" diverte

Aprendi muitas coisas com as obras que li na época, embora não tenha conseguido aplicá-las muito bem nessa minha tentativa de virar escritor. Mas podem ter certeza de que serviu para enriquecer bastante a minha produção criativa posterior.

No ginasial, eu costumava ler obras dos mestres Taku Mayumura, Ryu Mitsuse, Masami Fukushima e Chikashi Uchida, todos autores de ficção científica que conheci pelas contribuições à coletânea *SF Short-short Kessaku-shu*, que já citei aqui. Naturalmente, continuei a ler as obras deles em outros de seus livros, publicados pelo selo Akimoto Bunko SF Series ("Coleção de Séries de Ficção Científica da Editora Akimoto Shobo").

Daí, ampliei as opções para obras do mestre Shin'ichi Hoshi e, finalmente, desemboquei no trabalho do mestre Yasutaka Tsutsui.

Não é exagero dizer que todo o meu colegial foi um "Período Yasutaka Tsutsui" da minha vida. Eu estava completamente absorvido pelo misterioso mundo criado por ele. Se começasse a listar suas obras-primas, como *Yonjuuhachioku no Mousou* ("4,8 Bilhões de Ilusões", 1965), *Zokubutsu Zukan* ("Enciclopédia de Futilidades", 1972) e *Ooinaru Josou* ("A Longa Preparação", 1979), não teria fim.

Pode parecer inusitado, mas a primeira vez que reconheci a genialidade do mestre Yasutaka Tsutsui foi num miniconto chamado *Pachinko Hisshou Genri* ("Como Ganhar Todas no Pachinko", 1968). Um físico ganhador do Prêmio Nobel vai

a um salão de *pachinko** e usa de todo o seu conhecimento e cálculos científicos para demonstrar que é possível ganhar nesse jogo infalivelmente e... lembro-me de cair de costas com o final absurdo.

Os minicontos e romances de ficção científica me ensinaram que as ideias absurdas podiam ser divertidas, coisa que eu não encontrava nas obras convencionais. Muitas vezes ouço que os meus mangás de terror também têm histórias bizarras. Talvez seja pela memória dessas inúmeras obras estapafúrdias que devorei naquela época. Elas podem estar, inconscientemente, refletidas na atmosfera das minhas criações.

N.T.: Jogo de azar realizado em uma máquina que mistura fliperama e caça-níqueis.

Terror no hospital

Quando eu estava no último ano do ginasial, fui hospitalizado por causa de uma apendicite.

O incômodo começou logo pela manhã. Senti uma dorzinha no meio da barriga, na altura da boca do estômago. Podia ser consequência de eu ter dormido descoberto e pegado uma friagem? Podia. Por isso, estava tranquilo pensando que não era nada, mas, com o passar do tempo, a dor foi piorando.

Contei para a minha mãe que não estava me sentindo bem, e ela achou melhor me levar para o hospital e perder o dia de aula. Na consulta, contei ao médico os sintomas e recebi um simples diagnóstico de diarreia. Bom, se era o que o médico dizia, eu e minha mãe confiamos que não era nada sério, pegamos o remédio prescrito e voltamos para casa.

No entanto, mesmo depois de tomar a medicação, a dor não passou. Na verdade, ao anoitecer, eu já não conseguia mais me manter em pé e suava frio. Chegou uma hora que, ofegante, corri para o banheiro e fiz minhas necessidades. Então olhei para dentro do vaso sanitário e me horrorizei.

Toda a porcelana branca estava tingida de vermelho.

— M-Mijei sangue...!

Se fosse num mangá de terror, seria o momento em que eu daria o maior berro, com os olhos cheios de veias saltadas, mas (sem condições de fazer piada) o que fiz foi avisar a minha mãe e correr para o mesmo hospital a que tínhamos ido à tarde.

Já próximos do destino, eu estava com tanta dor que não conseguia mais me levantar e rolava no chão em agonia.

Após um novo exame, descobriram o problema no meu apêndice, que estava acumulando pus e provocando uma peritonite. Por azar, o hospital não dispunha de nenhum médico apto para realizar a cirurgia.

Tive que ser transferido às pressas para outro hospital, e só no dia seguinte, finalmente, me submeteram ao procedimento. A cirurgia foi realizada com anestesia local, então pude ver tudo o que fizeram, inclusive o pus sendo aspirado do meu intestino e enchendo grandes recipientes de vidro, um atrás do outro.

Eu, espiando tudo de rabo de olho, sentia na pele **os mistérios do corpo humano.**

Durante a cirurgia, um cateter foi inserido para drenar o pus do meu corpo. E, alguns dias depois, os drenos presos em mim precisaram ser retirados. Por um motivo que não sei dizer qual, o processo de extração foi feito sem anestesia, e eu quase desmaiei de dor e pavor.

Após a cirurgia, eu ainda estava deitado na cama quando uma enfermeira veio e me mostrou o apêndice que havia sido removido do meu intestino. Parecia um pedaço de *tarako* (ovas de peixe salgadas). Segundo ela, a minha peritonite estava bem avançada, e havia até aderência no órgão, ou seja, em outras épocas em que a medicina ainda não era tão evoluída, eu poderia ter morrido. Depois de dizer isso, ela foi embora.

No fim das contas, tive que ficar internado por cerca de mais um mês, para me prevenir de uma infecção bacteriana ou qualquer outra complicação. Durante esse tempo, alguma alma caridosa (que pode ter sido a minha irmã mais velha, não sei) veio me visitar e deixou de presente um volume 8 do mangá *Makoto-chan* (1976 – 1981), a maior obra-prima de humor do mestre Kazuo Umezz. Comecei a ler todo feliz, mas, a cada risada que eu dava, os pontos na minha barriga repuxavam. Impiedoso, Makoto-*chan* continuava a fazer graça a cada página que eu folheava, provocando uma dor lancinante. Ainda assim, eu não conseguia parar de ler, rindo à beça e gritando de dor até o fim.

E foi assim que passei as preciosas férias de verão do meu último ano do ginasial.

Criando e exibindo animações no festival cultural da escola

Depois de receber alta daquele hospital do horror, eu devia ter estudado para a prova de admissão do colegial, mas, em vez disso, resolvi me dedicar à produção de uma animação para o festival cultural da escola, que aconteceria no outono.

O que me despertou essa ideia foi uma matéria que saiu no caderno de cultura de um jornal, ensinando como criar uma "caixa de animação infinita".

Por "caixa de animação infinita", entenda-se algo como um mutoscópio ou "*flipbook* em repetição contínua". Para fazê-lo, prepare de trinta a cinquenta pequenos pedaços de papel de 3 x 4 cm. Desenhe uma sequência neles no mesmo esquema de um *flipbook*. Um detalhe importante é desenhar de maneira que a última imagem do movimento do personagem ou cena faça transição com a primeira. Feito isso, prenda os papéis desenhados pela aresta de cima enfileirados em torno de uma estrutura tubular, em ordem na disposição radial. Por fim, acople o tubo dentro da caixa e gire a manivela instalada, fazendo o *flipbook* funcionar continuamente, assim como em uma animação. Eis o mecanismo da caixa.

Depois de descobrir esse método, me bateu uma vontade enorme de criar animações de verdade, mais autênticas do que os *flipbooks* que eu desenhava no cantinho do caderno só por diversão.

E, de fato, criei algumas peças de animação contínua de autoria própria. Dois homens brigando por um maço de dinheiro, uma paisagem vista da câmera veicular de um carro correndo por uma

rodovia, um garoto lavando o rosto, o cirurgião Black Jack [do mangá de Osamu Tezuka] sacando um pirulito em vez de um bisturi, e o Makoto-*chan* [de Kazuo Umezz] fazendo o habitual sinal de *"gwashi"** com a mão. Tudo feito por mim, sozinho.

No dia do festival cultural, aloquei uma sala de aula para expor umas seis animações, e a reação dos visitantes até que foi positiva.

N.E.: Gesto criado pelo Umezz, feito com os dedos médio e mindinho dobrados, e o restante estendido, enquanto o personagem fala a interjeição *"Gwashi!"*.

Um sujeito que me chamava a atenção

Formado com sucesso no ginasial, ingressei na Escola Colegial Nakatsu da Província de Gifu, localizada na cidade de Nakatsugawa, a algumas estações de Sakashita.

Mesmo no colegial, a minha fixação pelas obras de Yasutaka Tsutsui persistia. No mesmo período, soube da existência do mestre Katsuhiro Otomo, fato que me fez voltar a desenhar mangás, como explicarei posteriormente.

Por enquanto, deixem-me falar sobre um sujeito da minha turma que me chamava a atenção. Vou chamá-lo de "H".

"H" e eu caímos na mesma sala desde o primeiro ano do colegial. No começo, ele não dava a menor bola para mim e, para ser sincero, eu não tinha uma boa impressão dele. Acho bem provável que ele sentisse a mesma antipatia.

No entanto, "H" gostava de mangás e era bom em desenhar caricaturas. Eu sabia disso porque tinha visto um desenho feito por ele, que estava em um nível muito acima de um simples amador.

Apesar disso, não contei a ele que eu também desenhava mangás, nem pretendia vasculhar mais sobre a vida dele. Dessa forma, passamos todo o primeiro ano sem interagir, mesmo eu estando um pouco curioso a seu respeito.

Fomos para o 2° ano e caímos novamente na mesma sala. Eu não estava exatamente animado com isso, só achei que seria mais um ano que passaríamos sem contato. Mas eis que, certo dia, "H" veio direto até mim e perguntou:

— Ito... é verdade que você desenha mangás?

Eu, que não esperava por isso, fiquei atônito. Como assim...? Como ele sabe disso?! E por que ele está falando comigo? Achei que não fosse com a minha cara...

Mais tarde, fiquei sabendo que um amigo em comum, o "O", contara para o "H" que eu desenhava mangás. "O" e eu fazíamos artes plásticas como atividade extracurricular da escola. Falávamos sobre mangás e eu havia mostrado a ele um trabalho que tinha acabado de começar, chamado *Shikeishu Banzai* ("Um Salve ao Prisioneiro no Corredor da Morte") (história em que um cientista usa prisioneiros no corredor da morte como cobaias para conduzir uma pesquisa sobre o que acontece ao ser humano quando é privado do sono). Também mostrei o *Mazou no Mura*, aquele que eu tinha produzido no ginasial. O "O" achou interessante e contou ao "H", que também costumava desenhar mangás.

De início, quando o "H" vinha puxar conversa todo sem jeito, eu respondia curto e seco, sem lhe dar muita corda. Estava sendo cauteloso.

Mas ele não desistiu. De tanto insistir em falar comigo sobre mangás, acabei mostrando o *Shikeishu Banzai*. Enfim, ele avaliou o trabalho de forma bem honesta e o apresentou a outro amigo, o "I", que também gostava de mangás. O "I" também teceu elogios ao meu trabalho.

Foi aí que eu me dei conta.

E não é que esse "H" é um cara legal...?!

Assim, nos tornamos bons amigos.

Depois disso, "H", "I" e eu passamos a mostrar nossos mangás autorais um para o outro e discutir sobre animês. E concordávamos em alguns assuntos, como o de que o Lupin III de jaqueta azul, do início da série, é o melhor de todos. Isso foi nos aproximando cada vez mais.

O batismo por "H" e "I"

Não foi pouca a influência que recebi de "H" e "I" durante o colegial.

Até então, eu só assistia a filmes de monstros, terror e aos do Bruce Lee, mas "H" e "I" tinham um leque muito maior de gêneros, de todos os tempos e lugares.

Por exemplo, foram eles que me apresentaram as produções de "faroeste macarrônico" (faroeste europeu filmado principalmente na Itália, por volta das décadas de 1960 e 1970), como o *Por um Punhado de Dólares* (Itália, 1964), estrelado por Clint Eastwood.

"H" e "I" também sabiam muito de mangás. Eles me apresentaram obras como *Urusei Yatsura* (conhecida no Brasil como *Turma do Barulho*, 1978 – 1987), da então autora em ascensão Rumiko Takahashi; *Poe no Ichizoku* ("O Clã dos Poe", 1972 1976), da impressionante contadora de histórias dramáticas Moto Hagio; *Hi Izuru Tokoro no Tenshi* ("O Imperador de Onde Nasce o Sol", 1980 – 1984), de Ryoko Yamagishi, que monta um retrato dramático da vida do príncipe Shoutoku; entre outras. Poder conhecer todas essas obras-primas além dos mangás de terror foi um tremendo ganho para a minha vida.

Acredito que foi nessa mesma época que conheci o trabalho do mestre Yoshiharu Tsuge. "Tem algo fantástico aqui", foi o que "H" disse quando me indicou a obra *Nejishiki* (1968). Além disso, li *Akai Hana* ("Flores Vermelhas", 1967), *Gensenkan Shujin* ("O Dono da Hospedaria Gensenkan", 1968), *Realism no Yado* ("A Pousada do Realismo", 1973), entre outros. Todos os mangás do mestre Tsuge têm um toque de literatura que me proporcionaram uma experiência impactante.

Em relação à música, a maior influência ficou por conta da banda The Beatles.

Tivemos uma aula no colegial na qual poderíamos ouvir nossas músicas favoritas e, a pedido dos alunos, tocaram os Beatles. Desde pequeno, eu escutava as músicas deles em comerciais de refrigerante na TV, por isso os conhecia de nome. Mas, nessa época, não tinha nenhuma opinião formada sobre eles, exceto que as melodias deles eram muito agradáveis. Ouvimos um álbum inteiro naquela aula, mas nenhuma das faixas me impressionou porque, sendo bem sincero, todas me pareceram iguais. (Era um álbum das antigas, mas não me lembro qual.)

Quem insistiu para que eu ouvisse mais dos Beatles foi o "H". "Porque a banda é o máximo", dizia ele, e me emprestou as fitas cassete dos álbuns *Vermelho* e *Azul*. (Os fãs da banda chamam a coletânea das músicas de 1962 a 1966 de "*Álbum Vermelho*", e a de 1967 a 1970, de "*Álbum Azul*", por causa das cores das respectivas capas dos discos.)

Depois desse forte trabalho de "evangelização" por parte do "H", passei a ouvir os Beatles repetidas vezes e, pouco a pouco, comecei a apreciar seu som. Graças a isso, hoje a banda tem um significado especial para mim, que sempre ouço durante o trabalho.

Como podem ver, "H" e "I" eram sujeitos com grande sensibilidade para a cultura, com **uma curiosidade insaciável e amplo repertório de literatura, arte e música.** Sem eles, certamente o meu horizonte teria sido muito mais estreito do que é hoje. Aliás, foi graças a eles também que conheci H.P. Lovecraft, que mais tarde se tornaria uma grande influência para mim.

É possível fazer arte com mangá?

Foi também no colegial que eu li pela primeira vez um mangá do mestre Katsuhiro Otomo, famoso por obras como *AKIRA* (1982 – 1990) e *Doumu* ("Um Sonho de Criança", 1980 – 1981).

Aconteceu quando eu estava lendo o jornal e a seção de resenhas de livros trazia a apresentação de *Short Peace* (1979), uma coletânea de contos do mestre Otomo.

A arte dele era claramente diferente, se comparada aos desenhos de outros mangás até ali. A maioria vinha de uma vertente que replicava os estilos de proporção deformada, representada pelo mestre Osamu Tezuka, ou de uma segunda, a do *gekigá* (quadrinhos com temas maduros e desenhos de traços mais realistas) representada pelo mestre Takao Saito.

No entanto, a arte do mestre Katsuhiro Otomo transcende esses pressupostos. Os personagens humanos têm olhos estreitos e sua ossatura tem leves assimetrias de um lado para o outro do corpo. Não há personagem masculino mais bonito ou personagem feminina mais bela.

Os personagens e suas vidas desenhados pelo olhar atento e aguçado do autor são tão repletos de realismo que não seria exagero dizer que foi a primeira vez que o povo japonês foi retratado de forma tão precisa em um mangá.

O que mais me marcou ao ler *Short Peace* foi sentir que **é possível fazer arte com o mangá.** Como o próprio mestre Otomo diz publicamente, seu trabalho é fortemente influenciado pela *bande dessinée*, o quadrinho francês. O autor mais proeminente dela é Mœbius, conhecido por obras que trabalham com o fantástico e o detalhismo, e os autores japoneses que foram

Short Peace, de Katsuhiro Otomo (selo Action Comics).

inspirados por esse estilo, responsáveis pela consolidação de um novo método de expressão que até então não existia nos mangás, foram denominados "*new wave*" ("nova onda").

Página de *Short Peace* (editora Futabasha).

Primeira coletânea de contos de Katsuhiro Otomo. Compila histórias de suspense e drama ambientadas no dia a dia de estudantes na escola, solteiros que moram sozinhos, entre outros. Fui muito influenciado pela beleza do traço, personagens realistas e ângulos únicos de câmera.

©MASH·ROOM/Kodansha.

Desenhando mangás durante o colegial

Lembram-se do garoto Junji que aspirou por um tempo a escrever ficções científicas no ginasial, mas logo teve o sonho despedaçado? Ele voltou a desenhar mangás no colegial.

Como já mencionei, o gatilho foi ter conhecido as obras do mestre Katsuhiro Otomo e o fato dos meus amigos "H" e "I" criarem também mangás autorais.

Ambos usavam tinta nanquim e bico de pena, e isso me deixou levemente embasbacado.

— O que é isso, "H"...? O que são essas coisas...?!

Imagino que ele tenha ficado um pouco desapontado ao ver a minha surpresa.

É que, até então, eu nunca tinha desenhado com outro material além de lápis e borracha. Naquele momento, descobri que havia quem ilustrasse mangás com nanquim e bico de pena, mesmo sendo só por *hobby*.

Incentivado por "H" e "I", fui a uma papelaria local, comprei um bico de pena e corri para casa. Peguei um pote de nanquim emprestado da minha tia e mergulhei a ponta brilhante da pena na tinta. Aquele cheiro característico de nanquim se espalhou pelo ar, estimulando a minha criatividade. Eu me empolguei um tantinho, sim.

Parecia até um autêntico desenhista...!

Porém, logo que comecei a rabiscar, percebi que o traço afinava muito rápido, até falhar. É que a quantidade de tinta que a pena segurava na ponta era ínfima, exigindo que eu a mergulhasse no tinteiro várias vezes durante o processo.

Sem contar que a ponta metálica era levemente curvada e, dependendo da direção em que eu traçava a linha, se enganchava na fibra do papel. Precisei de algum tempo para me acostumar com essas propriedades do material.

Então comecei a rascunhar a lápis e, depois, fazia a arte-final contornando com tinta e bico de pena. O problema é que, toda vez que eu passava a borracha para apagar o traço a lápis, a tinta saía junto. De certa forma, eu estava conformado, achando que tinta nanquim era assim mesmo, de manuseio delicado. Contudo, quando contei isso ao "H", ele disse que não era possível, talvez a causa fosse a tinta que estava velha e ressecada demais.

Pois é, depois que comprei uma nova, ela não se apagou mais. Era só usar uma tinta decente.

E foi assim que, aos trancos e barrancos, fui aos poucos aprendendo a trabalhar, supostamente, com os mesmos métodos dos chamados *mangakás* (desenhistas de mangás) profissionais. Foi também nessa época que li pela primeira vez manuais introdutórios de como desenhar mangás, escritos por autores famosos, como o *Manga no Kakikata – Nigaoe kara Chouhen made* ("Como Desenhar Mangás – Da Caricatura às Séries Longas", 1977), do deus do mangá Osamu Tezuka, e *ISHInoMORI Shotaro no Mangaká Nyuumon* ("Introdução à Vida de Mangaká de Shotaro ISHInoMORI", 1988), do mestre Shotaro ISHInoMORI.

Durante o colegial, fui diligente em desenhar mangás nas horas livres. Mostrava-os para os meus amigos e fazíamos críticas aos trabalhos uns dos outros. Não exatamente críticas, por assim dizer, apenas comentários leves, pois opiniões severas nos deixariam magoados.

A propósito, o já mencionado *Shikeishu Banzai* era todo feito a lápis, de modo que resolvi fazer sua arte-final com nanquim. Mas, como eu não estava acostumado com o bico de pena, acabei estragando o traçado e arruinei aquela minha obra-prima que havia recebido tantos elogios.

E foi assim o meu tempo de colegial: me divertia desenhando mangás, mas nem passava pela minha cabeça me profissionalizar nisso...

Pois eu estava convencido de que não havia como ganhar a vida desenhando mangás.

Capitulo

2

Duvida, insegurança, ansiedade... não
procure significados, simplesmente faça

Decidi seguir a carreira de *mangaká* por me sentir inseguro quanto ao futuro.

Não querendo ser muito dramático, mas foi uma premonição da morte, algo assim.

A princípio, pensei em me tornar um *mangaká* de ficção científica. Mas minha vida deu uma guinada drástica quando resolvi enviar meu trabalho para certo concurso que, por acaso, me chamou atenção em uma revista de mangás. Depois de uma série de coincidências, posso até dizer que foi o destino que me guiou para o mundo dos mangás de terror, coisa que eu sempre amei. E, se pude trilhar essa estrada escura e pedregosa, foi graças aos inúmeros romances e minicontos de ficção científica e filmes de *tokusatsu* pelos quais fui obcecado durante toda a minha época de estudante. Eles serviram como um pequeno farol, iluminando o meu caminho. Não há por que ficar procurando significado nas coisas que fazemos. Algumas ganham significado justamente porque as fazemos. Talvez, quando tomamos consciência do tempo de vida que nos resta pela frente, aquilo que realmente queremos fazer aflore de nosso inconsciente.

Encruzilhada da vida

Eu estava no 2º ano do colegial quando tive que decidir o que faria da vida.

A minha tia que era professora fez algumas pesquisas sobre carreiras, porque estava preocupada com o meu futuro, e me recomendou a profissão de técnico em prótese dentária. Pelo que ela me explicou, o trabalho consistia em fazer dentes protéticos, e isso me pareceu bastante interessante.

Havia a opção de ingressar em uma faculdade de artes plásticas, mas eu acreditava que esse curso só me possibilitaria ser professor (e a minha personalidade inviabilizava qualquer trabalho que demandasse tantas habilidades interpessoais). Então não titubeei e acatei a sugestão da minha tia.

Uma vez decidido que iria por esse caminho, fui orientado pelo professor encarregado do 2º ano a optar pela sala de biológicas no 3º ano, e assim o faria... se tivessem permitido.

Digo isso porque acabei ficando em uma turma de humanas mesmo. Eu fiz tudo certo, solicitei a transferência para uma de biológicas, mas o professor encarregado viu que ela já estava lotada e me mandou compulsoriamente para uma de humanas. Para quem ouve de fora, parece um absurdo, né?

Mas não... sinceramente, fiquei aliviado. Eu estava conformado de que teria de frequentar a sala de biológicas, mas, para falar a verdade, sou péssimo em ciências e matemática. As pessoas costumam presumir que eu sou bom nessas disciplinas por causa da minha cara que, dizem, parece de gente de exatas, e isso me incomodava lá no fundo. (Serão os meus óculos de aro prateado que dão essa impressão?)

Ter aulas de matemática todos os dias teria sido **um verdadeiro inferno.** De certa forma, pode-se dizer que aquele encarregado tirânico salvou a minha vida. E, para melhorar, os já conhecidos "H", "I" e "O" também estavam na sala para a qual fui enviado, e essa foi a sorte grande pela qual devo agradecer a Deus.

Na época, eu achava que deveria cursar biológicas porque tinha a ver com dentes, mas descobri que esse curso profissionalizante não exigia uma área específica, por isso, não seria um impeditivo estudar em uma turma de humanas.

O vestibular para o curso técnico em prótese dentária foi bem curioso porque, além das disciplinas gerais como língua japonesa e inglesa, havia uma prova prática de escultura dental. No exame, nos deram um pequeno bloco de gesso, próprio para essa tarefa, que tivemos de entalhar no formato do dente que forneceram como amostra.

Não quero soar convencido, mas eu era muito bom em esculpir dentes.

Para terem uma ideia, antes do exame, participei de um seminário voltado a candidatos a técnico em prótese dentária. O palestrante ficou surpreso quando viu o dente que esculpi, a ponto de me perguntar se eu já tinha experiência. Fiquei acanhado porque todos na sala olharam para mim, mas me senti bem satisfeito por dentro.

Época do curso técnico

Era 1982. Eu tinha dezoito anos quando me mudei para a cidade de Nagoya, na província de Aichi, para frequentar o curso técnico.

Como a mais nova das minhas irmãs mais velhas já fazia faculdade em Aichi, resolvemos alugar um apartamento e morar juntos.

O prédio ficava perto da Estação Issha, a cerca de vinte minutos de metrô da Estação Nagoya, e se chamava Nagoya-sou ("Residencial Nagoya"). O nome parecia ter saído de um mangá da Era Showa*, e sua arquitetura também evocava um certo romanticismo já meio antiquado, típico dessa época. A construção era de madeira, com dois andares, banheiro em estilo japonês e vazamentos ocasionais na banheira que rendiam reclamações por parte do morador do andar de baixo. (Aliás, nesse mesmo ano, aconteceu a demolição da famosa Tokiwa-sou, ou "Pensão Tokiwa", onde moravam *mangakás* de peso, a começar por Osamu Tezuka.)

Agora, não sei se este assunto interessa a vocês, leitores, mas permitam que eu apresente um pouco do Curso Técnico de Odontologia Toukai (Toukai Shika Iryou Senmon Gakkou), onde estudei.

O curso durava dois anos e tinha apenas uma turma para cada ano. Disponibilizavam umas cinquenta vagas por sala. Acredito que era um curso de porte médio, como muitos outros.

No currículo, havia algumas matérias gerais, mas como o objetivo era a profissionalização do aluno, o foco estava nas aulas práticas, mesmo. Foi ali que eu aprendi as técnicas básicas da fabricação de próteses dentárias. Para isso, esculpia modelos

---

N.E.: Período da história do Japão entre 1926 e 1989.

de dente em blocos de gesso, iguais aos do exame, e amassava resina para modelar a gengiva a ser usada em dentaduras, entre outras atividades.

Também tive aulas de como lidar com amálgamas a serem aplicados nas chamadas restaurações e coroas de ouro ou prata. No caso da restauração, usamos como base o modelo tirado dos dentes do paciente. A partir dele, esculpimos um padrão de cera que é acoplado dentro de um padrão de fundição, onde é inserido o amálgama previamente derretido com maçarico. E a dificuldade estava justamente nesse processo.

Principalmente no começo, eu não conseguia acertar o ponto de fundição do metal e estragava muitas peças. Se não derreter o suficiente, o metal pode endurecer antes de preencher todo o molde, mas, se aplicar calor demais, o metal pode incorporar bolhas de ar e, como resultado, ficar repleto de furinhos (é o que chamamos de encapsulamento de ar no material). Estou falando de um limite de tempo de cerca de três segundos para inserir a liga de metal corretamente.

Perdoem-me se o assunto ficou muito técnico. O que eu quero dizer é que o trabalho com próteses dentárias é assim, exige cuidado e é bastante desgastante.

Eu continuava sem desenvoltura nos estudos, mas, não sei por que, meus colegas de sala achavam que eu era um aluno aplicado, daqueles que sabem responder todas as perguntas do professor. Não havia como isso ser verdade, mas, tímido e introvertido como sou, não tive jeito nem forças para tentar desfazer o equívoco sobre a minha pessoa.

Em *Declínio de um Homem* (*Ningen Shikkaku*, 1948), de Osamu Dazai, o protagonista Yozo Ohba age de forma debochada, apesar de ser um homem muito apto. Já eu, por outro lado, precisei manter a máscara de bom aluno. Foram tempos em que eu vivia apavorado, pensando no dia em que os outros descobririam que aquilo era só fachada.

O que aprendi com os filmes

Vivíamos às vésperas da loucura que foi o período da bolha financeira no Japão*.

Recém-chegado do interior de Gifu direto para o agito da cidade grande de Nagoya, eu saía todas as noites acompanhado de universitárias para dançar adoidado pelas discotecas da cidade? Obviamente que não. Eu saía do curso e ia direto para casa, fazendo o trajeto mais curto possível.

Meu maior passatempo da época eram, definitivamente, os filmes.

O primeiro a que fui assistir depois de me mudar para Nagoya foi o lendário *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida* (EUA, 1981), o primeiro da franquia. Na época, a exibição era casada com outro filme estadunidense chamado *Os Irmãos Cara de Pau* (1980). (Antigamente, era comum que um único ingresso desse direito a dois filmes seguidos na mesma sala.)

Lembro-me de exibições casadas inusitadas, como a do clássico da ficção científica *Blade Runner – O Caçador de Androides* (EUA, 1982) com a lendária obra-prima dos filmes de luta *Operação Dragão* (China e EUA, 1973).

Pode parecer igualmente inusitado, mas eu sou um grande fã do Bruce Lee. Na primeira vez que vi *Operação Dragão* na tela gigante do cinema, fiquei tão empolgado que acabei emendando duas sessões. (Isso era possível porque, na época, as salas não eram esvaziadas a cada sessão. Por consequência, tive que assistir pela segunda vez ao *Blade*

N.E.: Refere-se a um período de aquecimento econômico que começou em 1986 e entrou em colapso nos anos iniciais da década de 1990, causando deflação e estagnação econômica no país. A crise perdurou por cerca de dez anos, conhecidos como a "década perdida" no Japão.

Runner também, com quase duas horas de duração, totalizando praticamente seis horas exposto à luz intensa e ao som estrondoso do cinema. Quando saí da sala, estava tão destruído quanto um espião torturado por horas.)

Fora isso, também me recordo da exibição de clássicos como o *Acossado* (França, 1960) e O *Demônio das Onze Horas* (França, 1965), do diretor Jean-Luc Godard, e *Os Reis do Iê-iê-iê* (Reino Unido, 1964), protagonizado pelos Beatles. Resumindo, eu fui muito ao cinema.

Pensando bem, acho que foi justamente assistindo a filmes que eu aprendi as formas de criar a atmosfera necessária para um mangá de terror.

Por exemplo, a obra-prima do terror O *Vampiro da Noite* (Reino Unido, 1958), coestrelada por Christopher Lee e Peter Cushing, é salpicada de truques específicos do gênero, como a velha arquitetura gótica, a trilha sonora de arrepiar, a iluminação que produz sombras contrastantes, entre outros. Eles não estão diretamente relacionados à história em si, mas são dispositivos de palco indispensáveis para potencializar a ansiedade de quem assiste e aumentar sua frequência cardíaca.

Uma vez que o medo é uma **reação inconsciente de defesa** do ser humano, usar esses recursos de cena que apelam para o inconsciente do espectador, ou seja, criar uma atmosfera específica na obra, é algo imprescindível.

Entre os estudos e o *hobby*

Mesmo cursando o técnico, continuei a desenhar mangás, como de costume. Mas eram só rascunhos a lápis em um pequeno caderno tamanho A5. Prova de que eu, talvez, não estivesse levando isso tão a sério quanto antes.

Ainda assim, não há como fugir das "más companhias", e fiz um amigo no curso técnico que também gostava de mangás, para quem eu mostrava meus trabalhos e vice-versa. Nós chegamos a nos empolgar a ponto de idealizar uma revista independente (*doujinshi*). Tínhamos até escolhido o título dela, mas não conseguimos planejar um conteúdo e o projeto foi sendo deixado de lado até evaporar.

Nessa época, "H" e "I", os meus amigos do colegial, também estavam em Nagoya para cursarem faculdade. Por isso, frequentávamos a casa uns dos outros e mantínhamos uma relação próxima.

O "I", em particular, estava se esforçando seriamente para se tornar um *mangaká* profissional. Salvo engano, ele se inscrevia nos concursos para novos talentos da revista *Shounen Jump*. Certa vez, me mostrou seu trabalho e lembro que achei muito interessante. Tinha uma história sobre um cosmonauta soviético chamado Tchitchicov, que se teletransportava, e outra sobre um homem que se masturbou dentro da água de um banho público e acabou engravidando todas as mulheres que se banharam ali. A primeira história tudo bem, mas se o "I" enviava roteiros como o dessa segunda para a *Shounen Jump*, só me resta tirar o chapéu para a ousadia sem-vergonha desse homem.

Entretanto, mesmo vendo esse meu amigo se dedicando a isso, eu continuava sem a menor intenção de me tornar *mangaká*. Imaginava que me tornaria um técnico em prótese dentária e pronto. Portanto, embora ainda desenhasse, nunca considerei isso mais do que um *hobby* e priorizava os estudos.

Era um período em que mangás para garotos estavam no auge, em revistas semanais como a *Shounen Jump* e *Shounen Magazine*. Especialmente na *Jump*, que publicava séries que até hoje são grandes sucessos, como *Kinnikuman* (*Músculo Total*, de Yudetamago, de 1979 até o presente); *Hokuto no Ken* (*Hokuto no Ken – Fist of the North Star*, de Buronson e Testsuo Hara, 1983 – 1988); *Cobra The Space Pirate* (de Buichi Terasawa, 1978 – 1984); *Captain Tsubasa* (*Supercampeões*, de Yoichi Takahashi, 1981 – 1988); *Dr. Slump* (de Akira Toriyama, 1980 – 1984); *Cat's ♥ Eye* (de Tsukasa Hojo, 1981 – 1985); *Ginga – Nagareboshi Gin* ("Presas Prateadas – Gin, a Estrela Cadente", de Yoshihiro Takahashi, 1983 – 1987); entre outras. Com relação a mangás de sucesso, não havia para mais ninguém.

Enquanto isso, eu lia *Maison Ikkoku* (1980 – 1987), da mestre Rumiko Takahashi, na revista *Big Comic Spirits*, completamente apaixonado pela heroína da história, a Kyoko Otonashi.

Estreando a vida adulta

Foi surpreendentemente fácil encontrar um emprego depois de me formar.

Digamos que, em poucas palavras, tive "QI"... "Quem indique". Uma das professoras do curso técnico me apresentou a dois laboratórios de prótese dentária próximos à escola.

Um deles foi o Labo Kusakabe, cujo nome parece ter saído de um mangá de Shotaro ISHInoMORI. O lugar vinha com o selo de aprovação da professora, que elogiava o dono do laboratório dizendo que era uma pessoa ótima. No outro, já tinha um veterano meu trabalhando. Ele havia se formado um ano antes de mim, e eu soube que era um sujeito que dava o que falar. No dia da minha entrevista de emprego, ele veio com gracinha, pedindo para eu lhe apresentar a minha irmã. Logo vi que não ia dar e recusei educadamente a vaga.

Foi assim que, felizmente, estreei minha vida adulta como funcionário do Labo Kusakabe, que ficava a cerca de vinte minutos de carro do meu apartamento. Quando entrei para a empresa, havia apenas o dono, que chamávamos de presidente, três técnicos em prótese dentária e um funcionário temporário; no total, éramos seis, contando comigo. Nosso local de trabalho também não era grande, e lembrava de leve uma sala de estar residencial, só que um pouco maior e reformada.

Tive sorte porque todos os colegas que já trabalhavam lá eram gente boa, e pude me acostumar à empresa com relativa facilidade. Talvez o fato de todos serem homens e as interações serem tranquilas tenha ajudado.

De todos, simpatizei muito com o senhor "H", dois anos mais velho do que eu. Devido ao seu interesse por fósseis, ele costumava ir às montanhas para fazer escavações com uma picareta na mão, e era muito hábil em desenterrar os mais diversos exemplares. Como ambos gostávamos de *tokusatsu*, ter esse assunto em comum facilitou o nosso entrosamento, e isso me ajudou demais.

Decisão em meio a incertezas e constatações

Um técnico em prótese dentária trabalha sob demanda dos dentistas. Recebíamos o pedido com instruções por escrito e o modelo da arcada dentária em gesso. A partir disso, confeccionávamos próteses totais, coroas e restaurações.

Parece que, antes de eu me tornar técnico, houve um tempo em que a indústria das próteses dentárias ia muito bem. (Tanto que o presidente do Labo Kusakabe dirigia um Toyota Crown, considerado carro de luxo.) Mas, na época em que entrei na empresa, toda a indústria já estava em declínio, e o Labo Kusakabe não era exceção. Lembro que o meu salário inicial era de mais ou menos 110 mil ienes (segundo dados de 1984, o valor médio do salário inicial de um recém-formado do sexo masculino em curso técnico ou faculdade de curta duração era de 120 mil ienes, ou seja, eu recebia um pouco menos que a média). Não sei muito bem a razão do mau desempenho do setor, mas imagino que, por ser uma atividade que depende de outras indústrias, a concorrência com outros laboratórios deve ter sido acirrada, encurralando as pequenas empresas.

Então aconteceu algo que revelou que os negócios iam de mal a pior. Não fazia nem um ano que eu trabalhava ali quando o presidente nos reuniu. Os funcionários se levantaram, virando-se em sua direção, e ele começou a falar com uma expressão solene no rosto:

— Serei franco. Nossa empresa está numa situação bem difícil. Se eu continuar pagando vocês com salário, como tenho feito, não sobrará nada da minha parte... Portanto, eu sinto muito, mas gostaria de propor que a remuneração seja por comissão a partir de agora, tudo bem?

Nenhum dos funcionários se opôs à proposta do presidente. Assim, passei a ganhar por comissão e, a partir daí, foi trabalho duro todos os dias, o dia todo. Recebíamos aproximadamente metade do valor da venda de cada peça confeccionada. Para fazer render, precisávamos agilizar o trabalho e produzir uma grande quantidade de peças, com qualidade acima de um determinado nível. Obviamente, se a peça era rejeitada, o dinheiro não entrava, ou seja, eventuais falhas ou retrabalhos não viravam receita.

Não tive problemas quanto à qualidade, mas eu era muito lento no serviço. Quando era recém-contratado, por exemplo, só conseguia fazer umas quatro ou cinco restaurações pequenas por dia e olhe lá.

Por outro lado, peças para entregar era o que não faltava, e precisávamos trabalhar cada vez mais, a ponto de varar noites no serviço.

Eu trabalhava em uma longa bancada fixa, com várias cadeiras ao longo dela. Na ilustração acima, estou esculpindo em cera o modelo de uma coroa. Aquecia uma ferramenta, chamada espátula, no maçarico a gás e dava forma raspando e derretendo a cera. Eu era bom em moldar, mas muito lento.

Quando nós, funcionários, não dávamos conta do volume de tarefas, chamávamos colaboradores de fora para nos ajudar. Um deles me surpreendeu quando fez dez peças de restauração de uma vez só. Em vez de fazer peça por peça, ele preparou dez modelos ao mesmo tempo e colocou todos dentro de um único padrão de fundição.

Fiquei impressionado com a audácia do colaborador, mas não acreditava que fosse dar certo um método tão relapso como aquele. No entanto, ele não só conseguiu confeccionar todas as restaurações com acabamento e tudo, como também recebeu elogios do dentista que tinha feito a encomenda, por ter achado o encaixe muito bom.

E foi assim que eu me dei conta da minha falta de vocação para ser um bom técnico em prótese dentária.

Eu era obcecado por recriar o formato anatômico dos dentes e demorava demais para esculpi-los. Também me sentia frustrado porque nunca conseguia esculpir dentes tão perfeitamente padronizados como aqueles que aprendi a fazer no curso. Condições diversas me obrigavam a esculpir dentes irregulares, às vezes para adequar à mordida do paciente ou por falta de habilidade do dentista ao tirar o modelo. Quantas vezes não consegui chegar a um formato desejado, principalmente para os incisivos centrais (dentes da frente), que mais exigem senso estético...? Talvez seja diferente em clínicas particulares, mas a maioria dos técnicos em prótese dentária não recebe reconhecimento por gastar tempo e criar peças caprichadas. O que destaca o profissional é o quanto ele consegue produzir em quantidade mantendo certo nível de qualidade.

Outra coisa que afetava meu trabalho era a minha sensibilidade ao frio. Durante o inverno, meus dedos ficavam com a ponta fria, e era difícil movimentá-los. As minhas mãos ficavam tão

geladas que acabavam enrijecendo a cera que eu usava para esculpir os dentes, fazendo-a trincar ao menor toque.

Será que eu aguentaria esse trabalho pelo resto da vida...? Acho que não.

Foi aí que constatei a minha limitação como técnico em prótese dentária. O processo de confecção em si era muito gratificante, e o ambiente de trabalho, muito divertido e com uma boa convivência. Porém, as constantes noites em claro na labuta estavam me prejudicando física e mentalmente, sem contar a baixa remuneração. Quem sabe por estresse, perdi muito peso, quase chegando a menos de 50 kg.

"Talvez eu não viva por muito tempo", era o que eu pensava com os meus botões, com um palpite de que morreria por volta dos quarenta anos. Ou seja, só me restava metade da vida. E, se teria apenas mais uns vinte anos pela frente, por que não viver do que eu realmente gostava e apostar tudo no que eu queria fazer? Depois de uma madrugada de trabalho, eu estava dirigindo o meu carro sob o céu já clareando com o amanhecer, quando decidi...

Vou desenhar mangás.

Vou experimentar até onde posso chegar.

Às vésperas da estreia como *mangaká*

Então comecei a pegar firme nos mangás à noite, quando eu conseguia chegar mais cedo em casa, e nos fins de semana.

Mais tarde, eu viria a estrear como *mangaká* de terror, mas a primeira história que escrevi pensando em me tornar profissional foi uma ficção científica.

Intitulei-a como *Kaigara Sensou* ("Guerra das Conchas"). O protagonista é um estudante com a habilidade de entrar na mente dos outros e controlá-los. Quando ele invade alguém, a mente dessa pessoa é expulsa do corpo. A partir daí, a mente expulsa entra no corpo de outro alguém, e assim por diante, como se fosse um verdadeiro acidente por engavetamento, causando pânico na sala de aula.

Com intenção de fazer carreira nessa área, eu planejei inscrever essa história no prêmio de novos talentos da revista semanal de mangás para garotos *Shounen Sunday*. Por que nessa revista em específico? Simples. Era nela que o meu idolatrado mestre Umezz costumava publicar suas obras.

No entanto — e tenho até vergonha de admitir —, antigamente, eu nem sabia que existiam regras para o envio de originais para uma revista. Eu achava que era só desenhar e levar até a editora. Por isso, fui desenhando, desenhando e já tinha acumulado umas sessenta páginas (sendo que isso era só o início da história). Entretanto, com essa extensão, não teria a menor chance de ser publicado como conto fechado. Assim, o primeiro quadrinho de ficção científica que escrevi ficou inacabado, fadado a nunca ver a luz do dia.

A esquerda, o rascunho de *Kaigara Sensou*. A história começa com um estudante nada atraente lamentando a "desigualdade entre os seres humanos (a injustiça das pessoas já nascerem feias ou bonitas)". Eu queria criar aquela atmosfera dos romances juvenis de ficção científica que eu tanto li quando era estudante. Foi por isso que escolhi ambientar a história em um colégio, com temática adolescente.

— É possível afirmar, realmente, que as pessoas são todas iguais? Claro que não. Os céus deram o maior exemplo de desigualdade para os humanos no quesito de beleza e feiura.
— É ela!
— Agora é a hora.

— Joshin...
— Hã...? Ah, é o Issha. Você me assustou.
— Podemos conversar...?
— Quer namorar comigo?!
— Desculpe, eu gosto de outra pessoa.

— Que foi?
— Estava tão concentrado na leitura...
— Você acha? É estranho me ver lendo livros, né...?
— Não, que é isso! Não foi o que eu quis dizer.
— Aliás, Imaike...
— Um homem pode mudar de personalidade assim de repente?

— Pega, Imaike!
— Aqui, peguei!!
— Arremessa!!
— Errou! Que milagre!

Nessa época, comecei a desenhar mangás com um toque mais realista, usando como referência livros de poses humanas. Nada a ver com o assunto, mas eu ainda não sabia que cada revista tinha um padrão diferente de papel para manuscritos (em relação a dimensões) e desenhava no tamanho que bem entendesse. Aliás, meu pseudônimo era "Sebastian *Zombiest* Ito", só não me lembro do porquê.

Croquis que fiz reproduzindo poses dos livros.

Desenhar tendo consciência do esqueleto humano, de como os músculos se interligam e das curvas do corpo muda drasticamente a qualidade do traço. Eu aprendi a desenhar mangás sozinho, sim, mas concluí que isso requer prática.

Um retrato de Paul McCartney e uma pintura a óleo de natureza-morta que fiz no ateliê do colegial. Ganhei um prêmio na exposição de arte da cidade de Nakatsugawa com essa tela. Eu já tinha aulas na Famous Schools da editora Kodansha, mas não contei para ninguém, por medo de acharem que eu estava em vantagem.

Ambos fotografados por Takuya Matsunaga.

Mas, ao mesmo tempo em que eu me dedicava a escrever histórias, também me empenhei em aprimorar minhas habilidades no desenho. O que eu queria retratar era um **mundo estranho, mas realista,** e, para transpor essa imagem para o papel, eu precisava de competência para desenhar pessoas e objetos de forma natural, em tudo quanto fosse pose e ângulo.

Então fui a uma livraria e comprei uma coletânea de fotos com diversas poses diferentes, recomendada por um amigo da época do curso técnico, também aspirante a *mangaká*, e, sempre que tinha tempo, treinava copiando as poses.

Claro que havia a opção de eu me matricular em um curso de desenho ou em uma escola preparatória para o vestibular de alguma faculdade de artes, mas nunca cogitei frequentar esses lugares por falta de tempo e dinheiro.

Portanto, fui praticamente autodidata quanto a técnicas de ilustração.

Para não dizer que não frequentei nenhum curso, tive aulas na Famous Schools da Kodansha durante um período entre o colegial e o curso técnico. A Famous Schools ensinava desenho e ilustração por correspondência (atualmente não está mais em atividade), era administrada por uma empresa do grupo Kodansha e fazia anúncios nas revistas de mangá que eu lia. Estava no colegial quando me interessei pelo curso e enviei um pedido de informações pelo correio.

Alguns dias depois, recebi o telefonema de um encarregado do curso. Ele me convidou a uma palestra informativa que seria ministrada na cidade de Ena, vizinha de Nakatsugawa. Pedi que minha mãe me acompanhasse e fomos juntos para lá.

Chegando ao local, vimos um homem de terno, que aparentava ser o encarregado, sentado sozinho em uma cadeira. Como era uma "palestra", achei que haveria mais participantes, mas estava

enganado. Levei um susto por ser o único ali. Mas, uma vez que já estava lá, não dava mais para desistir. Eu e minha mãe sentamos no lugar indicado pelo funcionário e ficamos ouvindo sua explicação por um tempo. Pensando hoje, vejo que tinha muito lero-lero, mas ele realmente foi um bom vendedor. Discorreu sobre história da arte contemporânea e técnicas de desenho e, quanto mais eu ouvia, mais o curso parecia interessante e, ao final da conversa, eu já estava completamente convencido.

Decidi arriscar e perguntei à minha mãe se poderia cursar. E não é que ela deixou? Não esperava que fosse tão fácil. Como eu nunca tinha pedido nada parecido para os meus pais, talvez ela tenha pensado "uma vez na vida, tudo bem".

Dali para a frente, foram alguns anos aprendendo o básico sobre cores, croquis e composição. (Contudo, quando ingressei no curso técnico de prótese dentária, os estudos começaram a me exigir demais e eu não tinha mais tempo nem para as aulas por correspondência. No fim das contas, nem cheguei a terminar o curso de desenho...)

Inscrevendo-me no Prêmio Umezz

Era 1986. No ano de lançamento do primeiro jogo da série *Dragon Quest*, que viria a se tornar um fenômeno mundial sem precedentes, nascia discretamente uma revista de mangás.

Estou falando da *Halloween*, a primeira revista mensal de mangás de terror e ocultismo voltada para garotas no Japão. Publicada pela editora Asahi Sonorama, todos os trabalhos inclusos nela abordavam esses temas, o que foi uma proposta bastante ousada para a época. As capas também costumavam ser bem impactantes, como a da boneca de porcelana com uma faca de cozinha fincada, a do Papai Noel pálido erguendo um machado gigante, a do homem-peixe oferecendo um suco tropical para uma linda mulher de maiô e várias outras ideias com visual divertido, de fazer o coração saltitar. Além disso, o conteúdo da revista levava a sério o gênero e era repleto de autênticas histórias de terror. Lembro-me de como fiquei feliz com o surgimento de uma revista tão instigante como essa.

No seu lançamento, a *Halloween* tinha como carro-chefe a série *Umezz Kazuo no Noroi* ("Maldições de Kazuo Umezz"), mas também publicava várias obras de *mangakás* iniciantes, praticamente da mesma geração que eu, como o Ochazukenori.

Eu devorava cada edição interessado nesses vários autores. Até que, um dia, enquanto folheava a revista, minha mão parou na página de avisos e vi um anúncio:

"Inscrições abertas para o Primeiro Prêmio Umezz de Mangá".

Tomado pelo impulso, eu sabia que tinha que me inscrever.

A principal motivação foi que o próprio mestre Umezz era o presidente da comissão julgadora. Se desse certo, o mestre Umezz, que eu tanto admiro desde criança, leria um mangá de minha autoria. Era uma chance única na vida! Se não fosse naquela hora, quando mais seria?

Eu não perdi tempo e comecei a desenhar loucamente o mangá com o qual concorreria ao prêmio. O que me movia não era a possibilidade de estrear como *mangaká*, eu apenas queria que o mestre Umezz desse uma olhada no meu trabalho, e só.

Restavam aproximadamente seis meses até o prazo de inscrição. A questão era que tipo de mangá eu desenharia.

Nessa época, eu já alimentava um conceito...

Lagartixas podem ter seu rabo cortado, que ele acaba crescendo novamente. E se existisse uma pessoa com habilidade semelhante...? Uma existência que pode ser esquartejada, feita em picadinhos, que sempre voltaria regenerada e jamais morreria. Se essa criatura existisse, será que teríamos medo dela?

Para alimentar essa fagulha, que ainda nem podia ser chamada de argumento, fui elaborando aos poucos a base do mangá enquanto cumpria a carga horária como técnico em prótese dentária.

E foi assim que nasceu o meu trabalho de estreia, *Tomie**.

N.T.: Compilado em dois volumes, *Tomie* foi publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2021.

A morte de um colega e uma sensação de estranhamento

Remontando um pouquinho ao passado...

Eu estava no 3° ano do ginasial, quando um colega morreu de repente, em um acidente de trânsito durante as férias de verão. Recebi a notícia em casa, enquanto estudava para o exame de admissão do colegial. Minha tia entrou no meu quarto e me contou que o "K", do mesmo ano que eu, tinha morrido atropelado por um caminhão.

Não é tão comum que alguém com a mesma idade que a nossa morra nessa faixa etária. Naturalmente, fiquei chocado. Ao mesmo tempo, foi difícil de acreditar que o "K" tivesse mesmo falecido.

Ele não estava mais neste mundo. Isso era fato, mas não me parecia real. Não conseguia conceber que ele não existia mais. Será que, ao acordar na manhã seguinte, ele não estaria lá na escola, como se nada tivesse acontecido? Sinceramente, esse pensamento me parecia até mais crível. Mas a verdade é que ele realmente não existia mais.

Por um tempo, fiquei incomodado com uma estranha sensação de que parte do mundo real e da ficção tinham se distorcido e virado do avesso. Naquela época, eu realmente não sabia como reagir à morte de um colega.

Muito desse estranhamento e a ausência de palpabilidade da morte serviram como ponto de partida para que eu montasse a história de *Tomie*. (Claro que essa experiência foi apenas um dos elementos que me inspiraram e devo deixar registrado aqui que o meu colega falecido não é, de forma alguma, o modelo da Tomie.)

O "peso" da morte, tão necessário para a existência do medo

A história da Tomie começa com o funeral dela, que fora assassinada e encontrada em pedaços. O culpado ainda não tinha sido preso e muitos repórteres se aglomeravam na porta da escola onde ela estudava. Enquanto a polícia interrogava testemunhas, o professor encarregado da turma dirigia-se aos alunos enlutados, dizendo:

— A morte da Tomie é triste, mas, pelo menos, há uma lição a se tirar disso. Esta é a realidade e ela precisa ser aceita como realmente é. De nada adianta ficar só se lamentando, pois a Tomie nunca mais vai voltar.

Mal o professor terminou o discurso, a porta da sala de aula se abriu e lá estava Tomie, viva, comparecendo à aula como se nada tivesse acontecido.

Tomie, que devia estar morta, surgiu viva — de fato, apenas isso já seria surpreendente. Mas, para que essa surpresa funcionasse no mangá, eu sabia que tinha de preparar um cenário que não diferisse do mundo real.

Por exemplo, em mangás para garotos, não é raro que um companheiro que todos consideravam morto reapareça vivo em algum momento. Nos de terror, então, é mais do que esperado que fantasmas e fenômenos sobrenaturais aconteçam. A situação hipotética de um namorado morto reaparecendo ao lado da cama da namorada viva seria estapafúrdia em um mangá romântico, mas, em um de terror, se tornaria trivial como em um passe de mágica. Em um mundo em que alguém pode voltar à vida quantas vezes quiser, a morte deixa de

ser assustadora. E se os leitores não temem a morte de seus personagens, não é um monstro mais cruel e sanguinário que fará diferença. Ele não passará de mais um monstro qualquer.

Por isso, para que os leitores tenham medo de alguém que voltou à vida depois de assassinado, a morte precisa ser algo irreversível, assim como no mundo real. Justamente por ser um mangá de terror, era preciso criar uma ambientação em que fosse possível sentir o **peso da morte.**

Fácil de matar, duro de morrer

A primeira ideia que tive para dar esse peso à morte foi "fazer o culpado se tornar a vítima".

Quem demonstrasse medo ou aflição dizendo "Por que ela ainda está viva? É impossível! Só pode haver um engano..." por Tomie ainda estar viva, seria alguém que devia ter certeza da morte dela. Em outras palavras, o seu assassino.

Então preparei um roteiro em que todos os colegas de sala trabalharam juntos para matá-la. Tendo múltiplos perpetradores, ficou mais fácil criar uma atmosfera de pânico com a ressurreição dela. Em histórias de mistério e afins, é comum que um assassino esteja infiltrado em um grupo de pessoas. Invertendo esse padrão, achei que conseguiria produzir certa anormalidade e mostrar como a psicologia das massas pode ser cruel.

Eu também fiz questão de retratar a Tomie de forma bem humana, enquanto vítima de um homicídio. Tomie não é como um fantasma ou um monstro. Ela não atravessa paredes nem usa misteriosos poderes telecinéticos. Tomie vive no mundo real e tem um corpo que qualquer um pode tocar; aliás, até o mais comum dos homens pode matá-la com a maior facilidade. É apenas uma garota comum e vulnerável.

E é por isso mesmo que só um detalhe é tão incompreensível nela: por que ela não morre? As pessoas a matam, vez após outra, e ela sempre retorna. Não dá para entender. É sinistro. E isso torna Tomie um eterno objeto de temor. (Bom, falei, falei, mas a verdade é que eu também segui um raciocínio meio calculista... Fantasmas já foram explorados de tudo quanto é jeito, tanto como personagem

quanto como meio de dar susto, então precisava seguir outro caminho para não acabar sendo mais do mesmo...)

A Tomie ser excessivamente orgulhosa de sua própria beleza, ciumenta ao extremo e sempre zombar dos outros tem uma razão de ser e é muito simples. A meu ver, não seria estranho que alguém tão convencida quanto ela fosse odiada por todos a ponto de quererem matá-la. Em poucas palavras, a Tomie ter o rei, digo, a rainha na barriga é uma característica que criei para justificar uma situação em que fosse natural ela ser assassinada pelos colegas de sala.

Uma história de bastidor a respeito disso: logo que contei essa ideia para o senhor "H", meu veterano no laboratório onde trabalhava, a reação imediata dele foi dizer que seria impossível, que a ideia era muito forçada. Ele foi bem racional ao dizer que ninguém sai matando pessoas por serem metidas. Ouvindo isso, engasguei... e não tive como contestar. Foi por isso que acrescentei posteriormente a explicação meio fetichista de que a Tomie, por ser tão bonita, faz com que todos que a vejam fiquem com vontade de possuí-la, nem que tenham de despedaçá-la para isso.

Desenhando a mais bela de todos os tempos

Outro desafio que me impus em *Tomie* foi desenhar a mulher mais bela do mundo.

Retornarei a este assunto no próximo capítulo, mas já adianto que existem coisas indispensáveis para se realçar o medo, dentre as quais a figura feminina. A mulher bonita está para o mangá de terror assim como a manteiga está para a torrada, a maionese para o patê de atum, o limão... ou qualquer outro molho de sua preferência para o frango à passarinho, e assim por diante. Em outras palavras, é **um recurso que acentua e amplifica o terror.**

E isso não é uma teoria exclusiva minha. Assim como em *Mirra Sensei* do mestre Umezz, que citei no primeiro capítulo deste livro, destacar a feiura de um monstro ao contrastá-lo com uma bela garota é um método que tem sido usado desde os primórdios dos mangás de terror. E os olhos e nariz de traços perfeitos permitem transmitir o medo aos leitores de uma forma mais clara, trabalhando as expressões faciais.

No caso de *Tomie,* o monstro da história é a própria beldade, e isso a destaca da cartilha dos mangás de terror. Ainda mais por ela ser de uma exuberância que enlouquece os homens à primeira vista. Pode parecer exagero, mas ela tinha que ser a mulher mais bela do mundo.

Para criar suas feições e silhueta, desenhei várias poses e rostos copiados de livros de referência e revistas de moda. Lembro que também me baseei nas ilustrações de figuras femininas das coleções juvenis de ficção científica, desenhadas por mestres

como Takashi Yorimitsu e Toshihiko Tani. O fato é que, por natureza, eu sempre me senti mais fascinado por mulheres desenhadas em traço realista do que no estilo fofo dos mangás. (A Kyoko Otonashi é exceção.) Para terem uma ideia, eu coloquei uma tiara na Tomie por causa da ilustração de uma estudante que vi em uma das edições de ficção científica do autor Taku Mayumura, intitulada *Nazo no Tenkousei* ("Um Misterioso Aluno Transferido", 1967).

Assim nasceu a Tomie, não baseada em um modelo específico, mas como uma compilação das mais variadas formas de expressão da beleza.

A propósito, a inspiração para o nome "Tomie" veio da letra da canção *Otomi-san*, do cantor de estilo *enka** Hachiro Kasuga. Há dois trechos dentro dessa canção que dizem "achei que estivesse morta, Otomi-*san*" e "nem Buda teria como saber que estava viva, Otomi-*san*". Isso, coincidentemente, combinava tão bem com a proposta do mangá que eu estava concebendo que resolvi adotar o nome só para fazer uma brincadeira. "Tomie" é um nome que soa meio arcaico, e eu ainda poderia mudá-lo a qualquer momento. Porém, com o passar do tempo, fui me apegando a ele e, no fim, cedi ao encanto da brincadeira e o adotei como nome definitivo.

NT.: Canção popular romântica do Japão.

Misturando o anormal no cotidiano

Falando em brincadeiras, às vezes me perguntam se o meu mangá é sério ou de comédia, se a minha intenção é fazer os leitores rirem.

A resposta é sim, e também não.

Em *Tomie,* há uma cena em que o professor e os alunos esquartejam o corpo dela com um arco de serra e, ao terminarem, se cumprimentam com um "bom trabalho". De fato, eu escrevi essa parte para ser engraçada. Pode parecer um improviso, mas, na verdade, eu tenho um número considerável de piadas estocadas no meu "caderno de ideias" e estou sempre à espreita de uma oportunidade para inseri-las nas minhas histórias (contanto que não estraguem a atmosfera de terror, obviamente).

Os estudantes comentando que "o intestino grosso é grosso mesmo" e que "ela comeu sanduíche no almoço... com bastante verdura" enquanto desmembram o corpo da Tomie também pode ser considerado uma extensão da piada, dependendo do ponto de vista.

Quanto a esse tipo de humor ácido, que nasce da **combinação discrepante de uma situação inusitada com diálogos cotidianos,** acho que tive uma forte influência dos primeiros trabalhos dos mestres Yasutaka Tsutsui e Katsuhiro Otomo.

Por outro lado, não foram poucas as vezes que recebi elogios de leitores dizendo que morreram de rir de uma história que eu tinha feito para ser séria. Algo que era para ser aterrorizante ficou engraçado involuntariamente? Isso chega a ser preocupante para um *mangaká* de terror.

Ou então, como dizem alguns especialistas da área, o medo e o riso podem parecer expressões completamente distintas, mas, no fundo, talvez sejam emoções enraizadas em partes muito próximas da psique humana.

Aliás, em *Tomie*, incorporei muitas poses e ângulos de câmera inspirados nas obras de Katsuhiro Otomo. Quando eu era mais jovem, tinha um forte desejo de elaborar cenas inovadoras, inéditas; por isso, desenhava personagens correndo vistos de cima para baixo, ou duas pessoas conversando em ângulo de baixo para cima, e assim por diante. Digamos que eu aplicava composições cinematográficas nos meus mangás de propósito, como aquela cena dos antigos filmes da Daiei, em que o ator sai andando com o guarda-chuva aberto e é filmado do alto.

Outra influência do cinema pode ser conferida no desfecho de *Tomie*. A cena da garota à beira-mar, chocada ao ver Tomie se regenerando a partir do coração, é levemente inspirada no final do filme *O Planeta dos Macacos* (EUA, 1968).

Como podem notar, a personagem e a história de *Tomie* foram se criando gradualmente, em uma convergência de vários objetivos, aspirações e coincidências. Talvez eu não tenha tido sucesso em todos os quesitos... Mas penso que foi uma grande felicidade ter conseguido criar essa existência tão misteriosa e única que não é humana, fantasmagórica ou monstruosa, mas algo que só pode ser descrito como "Tomie é a Tomie".

Estreando como *mangaká*

Para dizer a verdade, *Tomie* foi o primeiro mangá que finalizei com tinta nanquim e bico de pena.

Nessa época, eu usava um bico de pena da marca Rotring em um papel de desenho comum, vendido em papelarias. Por isso, hoje vejo que as linhas do manuscrito ficaram borradas. Também errei feio na escolha das retículas, com a malha fechada demais, o que deixou algumas partes completamente chapadas de preto.

Apesar de todos os perrengues típicos de quem está se habituando com as ferramentas de trabalho, dediquei meus domingos e outros dias de folga para desenhar e lá se foram uns três meses nisso, até que finalizei o manuscrito de *Tomie* e o enviei à redação da *Halloween*.

Alguns meses se passaram...

Até que, certo dia, eu encerrei o expediente já tarde da noite e voltei exausto para casa. Quando cheguei, a porta de vidro do quarto ao lado se abriu e minha irmã apareceu, dizendo enquanto esfregava os olhos com cara de sono:

— Jun, alguém de uma tal de Asahi Sonorama te ligou hoje.

Dei um pulo! Meu coração disparou... Com certeza ligaram anunciando o resultado do Prêmio Umezz. Então fingi indiferença e perguntei de volta:

— E aí, o que disseram?

Mas, por dentro, eu estava eufórico!! Só que ainda era cedo para me empolgar.

Confesso que, desta vez, eu estava confiante no trabalho que tinha enviado. Muito, mas muito confiante mesmo. A ponto de sonhar duas vezes que eu ganhava o prêmio. Espera aí... eu também estava quando concorri com o miniconto no Concurso Shin'ichi Hoshi. Aliás, igual a quando enviei uma caricatura do Orson Welles à seção de cartas da revista *Roadshow*, especializada em cinema. Estava certíssimo de que daria certo.

E quando foi que essa minha expectativa tinha dado em algo...? Não, não era hora de me deixar levar pela presunção!

— E o que disseram? — insisti.

Minha irmã respondeu baixinho:

— Que o seu trabalho ganhou menção honrosa.

— Ah, tá... — respondi enquanto via a minha irmã voltar para o seu quarto, ainda sonolenta.

Depois que ela se foi, me sentei à mesa baixa no meu quarto, mas as pernas tremiam tanto que eu não conseguia me ajeitar.

Ganhei... Eu ganhei o Prêmio Umezz... Sim, foi apenas uma menção honrosa, mas eu ganhei...!!

Eu desejava que o mestre Umezz lesse o meu mangá, mesmo que fosse apenas em uma passada de olho, e foi nesse momento que isso se realizou!

Alguns dias depois...

Recebi a ligação do senhor Toshiyasu Harada, editor da Asahi Sonorama, reiterando que eu havia ganhado a menção honrosa pelo meu trabalho. Então perguntei detalhes sobre o resultado e ele me explicou que, na primeira rodada de inscrições, não houve candidatos que atendessem aos requisitos da premiação. Apesar disso, quatro trabalhos, incluindo *Tomie*, foram selecionados até a avaliação final e apenas eu havia sido nomeado para uma menção honrosa.

(1) *Tomie*

(2) Conceito de Tomie

(3) ❶ Personalidade de Tomie ➡ ① Uma tremenda exibicionista; ② Egoísta e egocêntrica; ③ Histérica e um pouco mitômana; ④ Narcisista; ⑤ Impaciente.

(4) ❷ Constituição física de Tomie ➡ ① Infértil (mais que isso, ela não possui o sistema reprodutor das mulheres). ➡ Ou seja, ela não pode conceber filhos. Também não menstrua. No lugar da falta de menstruação, podia ser outra coisa...

(5) ② Em vez disso, cria cópias de si mesma com a maior facilidade.

Como o rabo de uma lagartixa, se o seu corpo é desmembrado, cada pedaço se regenera para formar outra Tomie. Pode-se dizer que esse fenômeno materializa o narcisismo da Tomie: como é incapaz de ter filhos com o sexo oposto, ela cria a si mesma. Algo como autofecundação?

(6) (Acrescentado em 9 de maio de 1995)

Humanos normais podem criar versões suas mais jovens gerando filhos. Mas Tomie só pode criar réplicas suas com a mesma idade que ela tem no momento. Tudo bem quando ainda é jovem, mas, ao envelhecer, começará a gerar réplicas idosas também. A Tomie é uma beldade restrita a uma geração só. É por isso que ela é tão obcecada por encontrar formas de eternizar sua beleza. Mas, nas fotografias, ela se revela com uma aparência grotesca, assim como nas pinturas.

(7) ③ Afinal, Tomie é um clone.

☆ A idade do clone regenerado é a idade do momento em que ela foi esquartejada.

(8) ❸ Significado da existência da Tomie

Aqueles que amam a Tomie ➡ (não só os que a amam), quando entram em contato com a personalidade e a aparência dela, são tomados pelo desejo de desmembrá-la.

Isso serve como motivo para todos da sala de aula da Tomie terem participado.

Em outras palavras, a Tomie é tragicamente assassinada por causa do impulso humano, mas, graças a isso, continua a gerar várias cópias suas no mundo. É assim que ela secretamente se multiplica.

(9) *Tomie*

(10) Passei uma cantada numa garota sentada num banco da rua. Ela não disse nada e me acompanhou. Quando perguntei seu nome, ela respondeu: "Tomie."

(11) ❹ Quando as Tomies se encontram, elas brigam, porque não suportam o fato de existirem outras de si.

— Nunca mais apareça na minha frente, é irritante!

Ou uma acaba matando e desmembrando a outra.

(12) (Acrescentado em 30 de abril de 2000)

❺ Quando os fluidos corporais de Tomie entram no corpo de uma criança, acontece a "tomielização". Ela se desenvolve como uma criança normal. Não costuma ser desmembrada enquanto cresce.

(13) *Kuribou* (Cabeça pontuda, como uma castanha portuguesa)

(1) Izumisawa.

(2) ☆ *Tomie* ④ (*Fotografia*)

(3) Tsuki Izumisawa é integrante do clube de fotografia.

Ela tem um esquema para ganhar dinheiro. A pedido das colegas de escola, tira fotos escondida dos garotos (de quem elas gostam) e as vende cobrando caro.

Ela às vezes tira fotos do Yamazaki dizendo que é para uma amiga.

Tsuki tem um tipo de sensitividade.

(4) Tomie é do comitê disciplinar estudantil e descobre o esquema da Tsuki. Confisca as fotos e a dedura para o professor. (Apesar de ter dito que não falaria nada.)

(5) Tomie diz que Tsuki deve ter mais fotos escondidas e revista a bolsa dela, encontrando muitas fotos de (um) garoto da escola. Ele se chama Tetsuya Yamazaki, e é por quem Tsuki secretamente nutre sentimentos (amor não correspondido). Tomie confisca todas as fotos.

(6) Yamazaki pede a Tsuki que ela tire fotos de uma pessoa para ele, deixando-a arrasada. Em seguida, ela descobre que é da Tomie, e fica mais arrasada ainda.

Yamazaki:

— ~~Levou bronca do professor? Mas não desanime. Tô do seu lado.~~

— Muito obrigada.

— Então, queria te pedir uma coisa.

(7) Ela tira foto de Tomie escondida, a contragosto, mas esta percebe e ainda diz que "quer sair bonita".

Tsuki foge correndo.

— Foto minha? Fique à vontade. Por que não tira um monte e espalha pela escola inteira?

(8) Cena da bronca do professor nesse intervalo.

(9) Uma surpresa ao revelar as fotos. A Tomie da foto é abominável, com vários torsos brotando dela.

(10) Tsuki espalha as fotos pela escola. Tomie descobre e fica furiosa. Manda seus capangas (Taichi e Kimata) capturarem a Tsuki.

(Cena) Tomie olha fixamente para as fotos caídas no pátio da escola ➡ Expressão de raiva ➡ Capangas procurando por Tsuki.

(11) Tsuki foge. Tomie diz aos seus capangas que podem matar Tsuki. Então eles sacam uma faca, ou outra arma, e vão atrás dela.

(12) No dia seguinte, Tsuki mostra as fotos para uma amiga.

— Michiko, o que acha que pode ser isso?

— Que diabos...?

Yamazaki aparece atrás dela, com a cara séria.

— O que pretende com isso? Com fotos manipuladas assim...?

— Não são manipuladas.

(13) Tsukiko Izumisawa.

(14) Tudo bem, tudo bem. Hoje é o último dia do meu diário.

— Tomie morreu. Ela era minha amiga.
Foi esquartejada em mil pedaços, espalhados por vários cantos.

友人の富江が
死んでしまった

あちこちで
バラバラ死体で
見つかったのです

▲ *Tomie* (1987).

Tomie ficou pronto em 1987 e virou uma série, que teve continuidade pelos treze anos seguintes. A idade e o cabelo dela mudam bastante dependendo do conto.

— V... Você...! Não me diga que é a...
— Como isso é possível? E é tão bela...

お……
お前は
……

なんて
ことだ

お前は
もしや……

……美しい……

▲ *Tomie* – *Subsolo* (1989).

— Oi, Tadashi!!

ギク

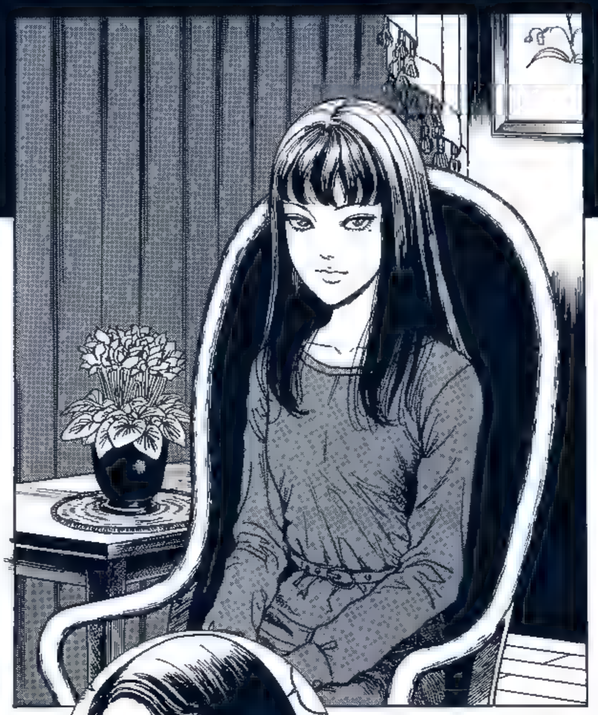
北山くん
!!

▲ *Tomie* – *Parte 2* – *Hospital Morita* (1988).

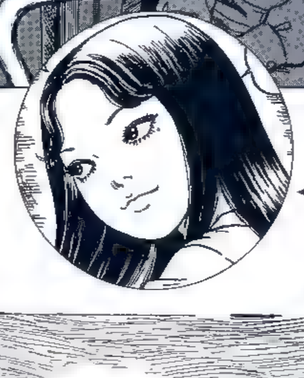
カシャッ

▲ *Tomie* – *Fotografia* (1989).

◄ *Tomie* – *Certa Reunião* (2000).

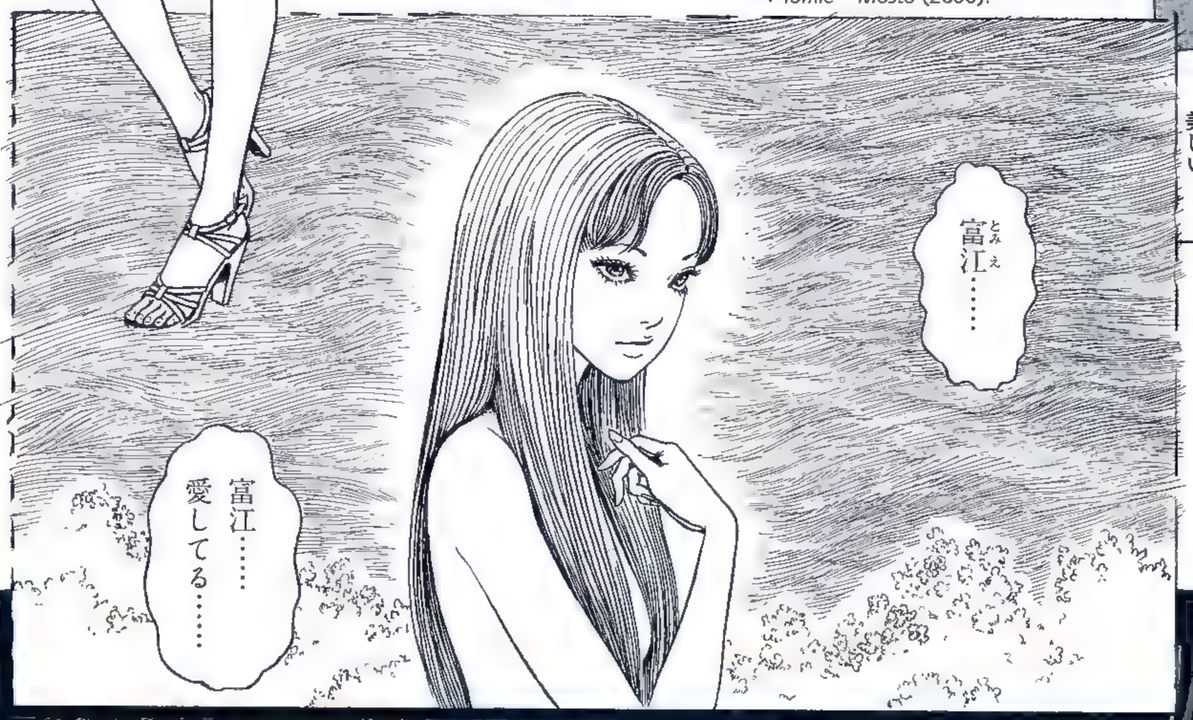


▲ *Tomie* – *Pintor* (1995).



◄ *Tomie* – *Maníaco* (2000).

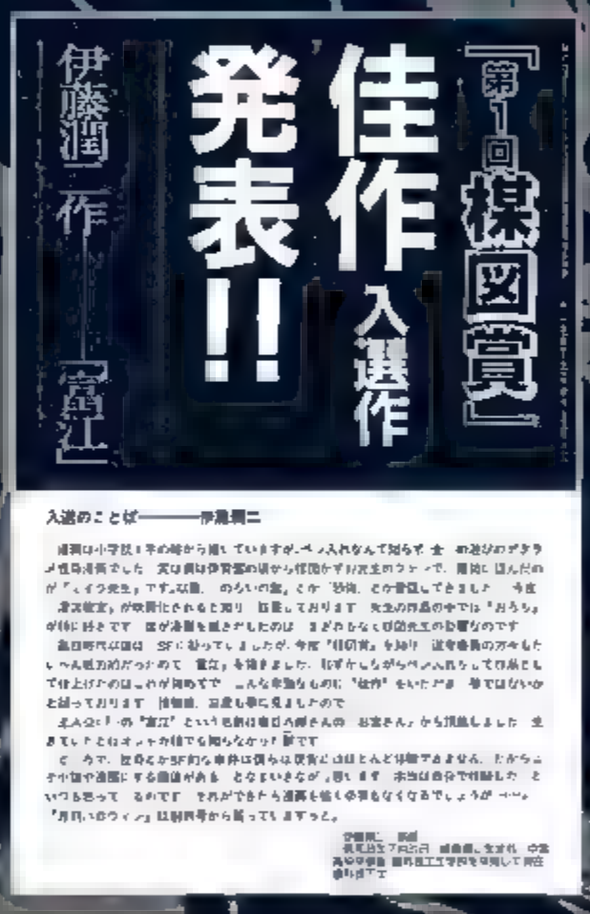
▼ *Tomie* – *Mosto* (2000).



— Ah, Tomie, Tomie... como eu amo a Tomie...

ヒィ…

IIRGH!



Revista mensal *Halloween* — mangás de terror e ocultismo para garotas. Preço: 390 ienes.

"A presa desta noite é você!"

◀ 1º Prêmio Umezz

Conheçam o trabalho que ganhou menção honrosa!!

Trabalho de Junji Ito: *Tomie*

Palavras do premiado Junji Ito:

Eu desenho mangás desde o 1º ano do primário, mas, sem conhecer as técnicas de arte-final com bico de pena, eram apenas pretensos mangás de terror que eu criava para minha própria diversão. Na verdade, sou fã do mestre Kazuo Umezz desde o jardim de infância, e o primeiro mangá que li foi *Mimi Sensei*. Desde então, li *Noroi no Yakata, Kyoufu* ("Medo", 1971 – 1972), entre muitas outras obras. Estou emocionado em saber que uma delas, *Hyouryu Kyoushitsu* ("Sala de Aula à Deriva", publicada na revista semanal *Shounen Sunday*, de 1972 a 1974), terá adaptação para o cinema [em 1987]. Dos trabalhos do mestre Umezz, gosto especialmente de *Orochi* (1969). Se eu comecei a desenhar mangás, definitivamente foi por influência dele.

Desde a época do colegial, fiquei obcecado por ficção científica, mas, quando soube do Prêmio Umezz e de todos os notáveis membros da comissão julgadora, decidi na hora criar *Tomie*. Tenho até vergonha de admitir, mas esta é a primeira vez que finalizo um trabalho com tinta nanquim e bico de pena. Acho até que é um sonho ter recebido menção honrosa por um trabalho ainda tão inexperiente como o meu. Afinal, sonhei com isso umas três vezes depois de me inscrever neste prêmio...

O nome da protagonista, Tomie, vem da Otomi-*san* da música de Hachiro Kasuga. Como a própria letra diz, nem Buda sabia que ela estaria viva.

O fato é que raramente temos a oportunidade de vivenciar incidentes estranhos ou de ficção científica na vida real. Não quero soar atrevido, mas acredito que é justamente por isso que os livros e mangás têm tanto valor. Há sempre um "eu" louco para ter uma experiência dessas. Se bem que, se isso fosse possível, ninguém mais precisaria escrever mangás...

A *Halloween* é uma revista que compro desde a primeira edição.

Tomie foi publicado com sucesso na edição de fevereiro de 1987 da revista mensal *Halloween*. Na ocasião, diagramaram duas páginas em uma no formato horizontal, lado a lado; por isso, era necessário ficar virando a revista para ler. Embora fosse inconveniente, acabei gostando do resultado, porque ajudou a disfarçar as falhas do mangá.

Biografia de Junji Ito

Nascido em 31 de julho de 1963 na província de Gifu. Depois de se formar na Escola Colegial Nakatsu, fez curso técnico de prótese dentária e, atualmente, trabalha como profissional nessa área.

Contudo, mesmo conquistando um prêmio, não tinha como saber se eu teria condições de viver da profissão de *mangaká*. Havia a promessa de que *Tomie* seria publicado na revista, mas, como tinha sido apenas uma menção honrosa, não rendeu contrato para uma publicação em série.

Todavia, eu estava tão nas nuvens que, em vez de me preocupar com contratos e séries, só pensava na possibilidade de me encontrar pessoalmente com o mestre Umezz, em uma cerimônia de premiação que nem sequer aconteceu. (Como podem imaginar, não se faz cerimônia de premiação para menções honrosas. Mas ganhei um pacote com cinquenta folhas de papel para desenhar mangás, como uma lembrança do prêmio.)

O incidente do conto *Biocasa*

Depois dessa singela estreia como *mangaká* com *Tomie,* logo veio a oportunidade seguinte. O editor Harada, que estava encarregado de me supervisionar, me ligou dizendo que *Tomie* havia sido bem recebido pelos leitores, e pediu que eu escrevesse mais algo, já na sequência.

Imediatamente fiz um conto de 24 páginas, intitulado *Biocasa**, e o enviei para ele. Sua história gira em torno do presidente de uma empresa que aprecia uma "culinária grotesca", servindo-se de insetos e répteis. De tanto se empanturrar com essas iguarias, o presidente produz em seu corpo sangue para dar e vender — a ponto de cortar o próprio pescoço com uma faca e obrigar sua secretária a beber seu sangue jorrando, mostrando-se um pervertido daqueles.

Vampiros que querem beber o sangue dos outros são figuras recorrentes e se repetem ao longo dos tempos. A ideia de alguém oferecendo o próprio sangue para os outros beberem não chega a ser exatamente o inverso disso, mas eu nunca tinha ouvido falar desse tema. Se bem desenvolvido, poderia virar um bom mangá. (Posteriormente, meu amigo "I" me avisou que Stephen King já havia trabalhado com o mesmo tema em um de seus romances, mas deixemos isso de lado.)

No entanto, esse mesmo conto foi o pivô de um grande rebuliço um tempo depois.

Quando *Biocasa* foi publicado na edição extra da *Halloween,* eu ainda trabalhava como técnico em prótese dentária no

---

N.T.: Compilado em *Morada do Desertor,* publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023

Labo Kusakabe. Um dia, meu colega de trabalho, o senhor "H", o leu e levantou a ideia de que o personagem do presidente lembrava o dono do laboratório onde trabalhávamos. Eu neguei na hora, mas ele insistia dizendo que um era a cara do outro, que só podia ser ele, e não cedia. Para piorar, essa conversa foi parar nos ouvidos da esposa do presidente, a quem tive que me explicar, jurando que aquele pervertido do mangá não tinha absolutamente nada a ver com o marido dela.

Em respeito ao dono do Labo Kusakabe, quero deixar claro que não o usei como modelo do presidente em *Biocasa*. Mas não posso contestar a semelhança entre eles, e tem uma razão para isso: é que a única referência que eu tinha da figura de um presidente era a do dono do Labo Kusakabe, uma pessoa próxima a mim. No fim das contas, a esposa do presidente riu e não fez caso disso, mas não deixou de ser uma situação constrangedora. Assim, prometi a mim mesmo que passaria a tomar mais cuidado, para que nunca mais acontecesse algo parecido.

Fora esse incidente, havia outra questão em andamento que me perturbava. É que, desde a publicação de *Biocasa*, o editor Harada nunca mais me ligou. Talvez porque essa história não tenha sido tão bem aceita pelos leitores...

Preocupado, rascunhei e mandei um outro conto para ele, mesmo sem que isso tivesse sido solicitado, implorando para que ele desse uma olhada e dizendo que eu faria o que fosse preciso para melhorar. Não demorou muito até que ele me ligasse, comentando que aquele conto do rascunho parecia bom, e que poderia publicá-lo na edição de dezembro.

Foi essa a origem de *Ladra de Rostos**, que me salvou por um triz e permitiu que eu continuasse a desenhar mangás.

N.T.: Compilado em *Morada do Desertor*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

A paciente orientação do editor Harada

Na época, eu morava em Nagoya, e as reuniões com o senhor Harada, então meu editor, para discutir o conteúdo dos mangás aconteciam por telefone.

Na segunda metade da década de 1980, não tínhamos computadores e telefones celulares como atualmente, muito menos *smartphones*. Hoje em dia, conferimos o material enviando um simples arquivo por *e-mail*, mas, naquela época, tínhamos que postar cada etapa pelo correio. Eu mandava o *storyboard* (esboço) para o editor Harada que, por sua vez, me passava os apontamentos pelo telefone. Depois, ele me devolvia o *storyboard* comentado pelo correio e, a partir dele, eu começava a desenhar. Em algumas ocasiões, já aconteceu de eu ter que reenviar o *storyboard*. É que, antigamente, eu não tinha a sagacidade de tirar uma cópia xerográfica e acabava enviando o original pelo correio, o que nos fazia perder muito tempo.

Como podem notar, eu desenhava meus mangás em um lugar bem afastado de Tóquio, onde ficava a redação da revista. Para terem uma ideia, já fazia um ano que eu havia estreado e ainda não tinha me encontrado pessoalmente com o editor Harada.

Só fui conhecê-lo, enfim, quando eu tinha uns 24 anos. O editor Harada estava em Nagoya para tratar de outro assunto e decidimos nos encontrar no saguão de um hotel em Marunouchi, para aproveitar a oportunidade. A primeira impressão que tive dele foi de um distinto e tranquilo senhor de meia-idade. Acho que ele tinha por volta de uns cinquenta anos naquela ocasião.

Eu estava tão nervoso que mal conseguia falar. Então o editor Harada começou a me contar sobre si, que estava trabalhando

como editor encarregado do mestre Umezz e da série *Mugen Shinshi* ["Cavalheiro dos Sonhos", publicada na revista *Manga Shounen* entre 1981 e 1982], de Yousuke Takahashi, além de preciosas histórias de bastidores, como a da vez que teve de rejeitar o trabalho de um autor sob sua tutela porque a história era cruel demais.

O editor Harada nunca gostou de cenas muito brutais, nem de desdobramentos de mau gosto, que proporcionassem uma experiência desagradável para os leitores. Quando eu exagerava no grotesco ou usava temas como deformidade física ou doença mental no mangá, ele sempre me chamava a atenção, dizendo que aquilo não era aceitável.

O conto *Pescoço Imaginário**, que eu escrevi pouco tempo depois da minha estreia, por exemplo, teve a história bem modificada graças aos conselhos dele. Originalmente, uma garota iria à escola sem perceber que seu pescoço estava estranhamente esticado, assustando os colegas.

Ao ler o conto, o editor Harada me aconselhou a nunca desenhar nada que humilhasse os mais fracos. Ele quis dizer que, por mais que sejam pessoas e histórias fictícias, nunca devemos deixar que alguém seja discriminado ou oprimido em nenhuma circunstância da qual não possa se defender. Foi por isso que alterei o roteiro na hora e *Pescoço Imaginário* foi publicado da forma como é conhecido hoje.

O editor Harada cuidou dos meus trabalhos por quase 24 anos.

Se eu, que não tive experiência como assistente de outros autores e era praticamente um amador, estou podendo trabalhar com mangás até os dias de hoje, foi tudo graças à paciente orientação que ele me deu durante todo esse tempo. Tenho a mais profunda gratidão por ele.

N.T.: Compilado em *Frankenstein*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2021

Já que vou morrer aos quarenta...

Após *Ladra de Rostos*, publiquei meus trabalhos com mais regularidade na revista, a cada dois ou três meses mais ou menos.

Só não pegava uma série mensal porque eu continuava a trabalhar simultaneamente como técnico em prótese dentária, e não conseguia tirar mais tempo para escrever. Mesmo quando o meu primeiro encadernado foi lançado, eu ainda não sentia que conseguiria ganhar a vida com mangás.

A minha sorte é que o dono do Labo Kusakabe e meus colegas de lá tinham muita compreensão quanto a eu trabalhar fazendo próteses e desenhando mangás.

Como já mencionei anteriormente, era uma época sem telefone celular, e o editor Harada me ligava no telefone fixo do Labo Kusakabe. O mais natural seria que o pessoal do laboratório me repreendesse, mandando eu levar mais a sério o trabalho, mas o presidente achava divertido o fato de eu estar fazendo mangás, e até remanejava meus horários de expediente para que eu tivesse mais tempo para desenhar.

Os outros funcionários também liam e opinavam sobre os meus mangás (apesar de que, quando estreei, restavam apenas três funcionários no laboratório: eu, o senhor "H" e um novato que era ex-oficial das Forças de Autodefesa do Japão). Em particular com o senhor "H", nos divertíamos imaginando "se *Tomie* fosse adaptado para o cinema, com atores reais", e ele ria dizendo bobagens como: "Você, já que é o autor, precisa participar da escolha da atriz que fará a Tomie, principalmente se tiver uma audição com desfile em trajes de banho." (Doze anos depois, *Tomie* realmente ganhou uma adaptação em *live-action*, mas não houve nenhum desfile com traje de banho, é claro.)

Por ser uma empresa assim, pequena e familiar, pude continuar a trabalhar paralelamente nos dois empregos por um tempo. Nunca é tarde para expressar a minha gratidão a todos do Labo Kusakabe. Aos trancos e barrancos, continuei por uns três anos nessa minha vida dupla de técnico de prótese dentária e *mangaká*.

Por outro lado, a minha família se mostrava bastante preocupada comigo.

Quando estreei, todo mundo parecia bem animado, mostrando para os parentes a revista na qual *Tomie* tinha sido publicada. Mas o tempo passou e eu continuei a vida dupla de técnico e *mangaká*, sem dar o menor sinal de que desistiria dos mangás. Pior ainda, a atitude do pessoal mudou completamente ao descobrirem que a minha intenção era largar o emprego de técnico e me dedicar somente aos mangás em tempo integral, e disseram que eu estava querendo o impossível. Até a minha mãe, que não costumava opinar sobre as coisas que eu fazia, parecia confusa. E quem mais se opôs foi a minha tia, que era professora e considerava mangás uma futilidade. Ela não dava a menor bola para os mangás que eu criava e vivia falando para eu voltar pra casa e arranjar emprego em algum consultório local.

Nessa época, o meu pai já havia falecido. Ele sofrera uma hemorragia intracraniana, e se fora quando eu tinha dezoito anos e frequentava o curso técnico. (A minha irmã mais velha se casou dois anos depois disso e, posteriormente, minhas duas tias também se mudaram para perto da casa dela, ainda na cidade de Nakatsugawa.)

Eu estava relutante em causar preocupação na minha família, porém meu desejo de assumir o mangá como um trabalho em tempo integral permaneceu inabalável. Já tinha alguns contos publicados e me sentia mais seguro quanto a isso. Mas, acima de tudo, pensava:

— Já que vou morrer aos quarenta, por que não fazer tudo que eu quero, o máximo que eu puder?

No fim, por insistência minha, elas se conformaram e pararam de reclamar quanto a eu me tornar *mangaká* em tempo integral. Por trás da aparente resignação delas, parece que houve a constatação do quão mal remunerado era um técnico em prótese dentária sendo pago por comissão mista. Soube mais tarde que o meu cunhado ficou sem palavras quando viu o valor em meu holerite.

A coragem para realizar o sonho

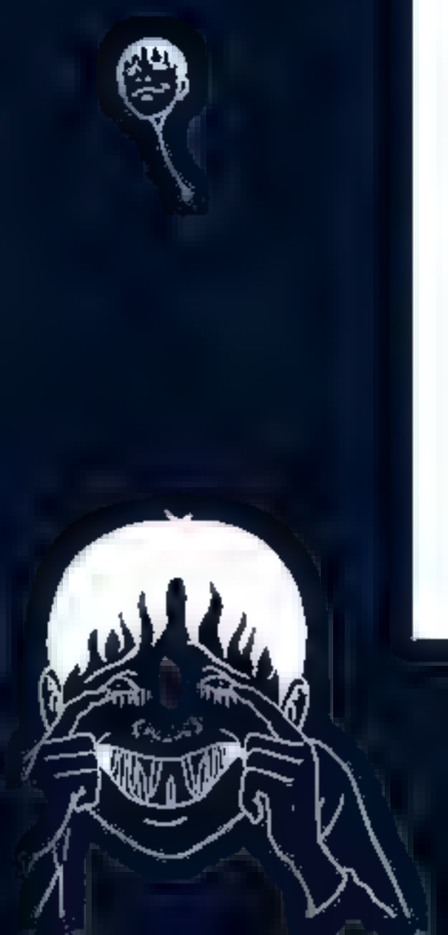
Normalmente, a remuneração por um mangá é calculada por página, mas é lógico que o valor unitário varia conforme o profissional. No meu caso, quando era novato, recebia cerca de 4 mil ienes por página. "Só isso...?!", alguns podem exclamar, surpresos. Mas o *mangaká* consegue se sustentar apesar desse valor irrisório das páginas produzidas porque, depois, recebe uma bolada com os *royalties* dos encadernados. (Por isso é tão triste quando os encadernados não vendem bem...)

No meu caso, eu ganhava tão pouco como técnico em prótese dentária que até o que recebia como *mangaká* novato era muito. Eu trabalhava feliz da vida, grato por desenhar e ainda ser pago por aquilo. (Para terem uma ideia, na época em que estreei como *mangaká*, um vizinho mal-encarado bateu e destruiu o meu Toyota Starlet de estimação, mas, graças à renda dos mangás, consegui comprar um Corolla FX no lugar.)

Mesmo assim, ainda não conseguia me enxergar vivendo apenas de mangás. Além disso, não sabia quando poderia ser dispensado do meu trabalho. Isso me fez hesitar por um bom tempo em me dedicar ao mangá em tempo integral. No fim das contas, mantive essa jornada dupla por uns três anos depois da minha estreia, me dividindo entre as duas profissões.

Acima de tudo, o motivo que me fez optar de vez pelos mangás foi simplesmente o fato de eu estar no limite da minha saúde física.

Já fazia cinco anos que eu trabalhava no Labo Kusakabe. O senhor "H" e o novato que era ex-oficial das Forças de Autodefesa já tinham se demitido fazia tempo e só eu e o presidente continuávamos a girar o negócio de próteses. Nessas circunstâncias, era



inevitável que o volume de trabalho aumentasse e começasse a prejudicar a produção dos mangás.

Eu estava exausto da jornada dupla, com um pé em cada canoa. Certo dia, liguei para o editor Harada para avisar que eu havia chegado ao meu limite, e que estava pensando em largar o emprego como técnico para trabalhar fazendo bicos e poder me concentrar mais nos mangás. Foi então que a solução caiu do céu: ele me ofereceu espaço para publicar uma série. Seriam trinta e poucas páginas para um conto fechado por mês.

Fiquei radiante. Nesse caso, eu produziria um conto por mês e ganharia um pouco mais do que a remuneração mensal que eu recebia fazendo próteses. Nem precisaria fazer bicos.

Parecia que, finalmente, havia chegado o dia de me tornar um *mangaká* por completo!

Mas, para isso, eu teria que dizer ao presidente que abandonaria o barco do Labo Kusakabe. Isso exigia muita coragem. Eu sentia muita gratidão pelo presidente e temia que, se pedisse demissão, a empresa afundaria de vez. Quanto mais eu pensava, menos conseguia abrir o jogo com ele.

Mas eu também não podia desistir do meu sonho por isso. Decidido, fui até ele e comuniquei que queria largar o emprego como técnico em prótese dentária e me tornar um *mangaká* em tempo integral.

O presidente não tentou me dissuadir. Talvez ele já tivesse previsto o meu pedido de demissão. Meio conformado, ele logo aceitou.

Soube que, depois da minha saída, ele não contratou mais ninguém e continuou trabalhando sozinho na fabricação de próteses. Porém, no cartão de Ano-Novo que recebi dele há alguns anos, ele escreveu que já estava velho e tinha se aposentado.

Seguindo a vida como *mangaká* de terror

E foi assim, após três anos da minha estreia, já com 26 anos, que me tornei um *mangaká* em tempo integral.

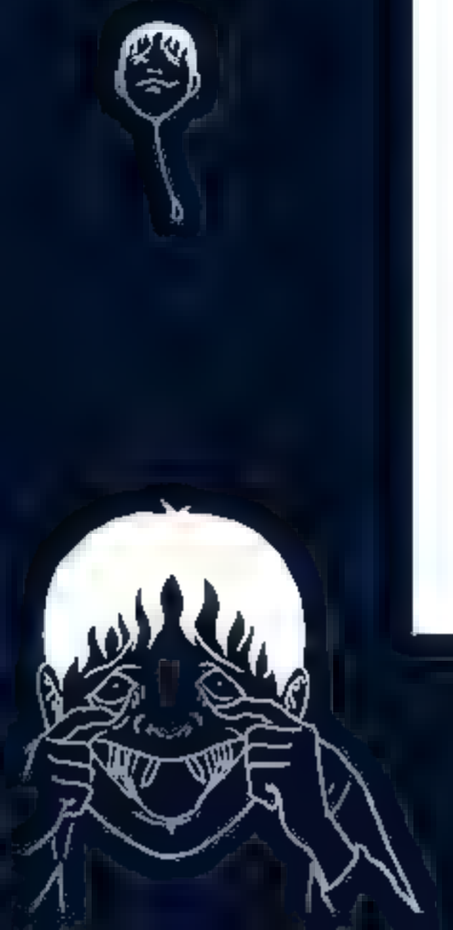
Pouco depois de deixar meu emprego como técnico em prótese dentária, voltei para a casa da minha família em Gifu, junto da minha irmã. Ela se casaria em breve e já ia voltar para lá de qualquer forma, e eu aproveitei para dar adeus ao nosso apartamento no Shibata Mansion (onde moramos depois de nos mudarmos do Nagoya-sou).

Muita coisa aconteceu desde então. Construímos uma casa nova em Gifu, eu me casei, tivemos nossas filhas, nos mudamos para Chiba... Só não mudou a minha rotina, na qual dedico a maior parte da semana a desenhar mangás.

Não só eu, mas todo *mangaká* tem uma vida extremamente monótona, de quase doze horas diárias colado a uma mesa, apavorado com os prazos de entrega que se aproximam a passos largos, tentando de todo modo tirar leite de pedra em troca de sua própria saúde. E para mim, como morei muito tempo no interior de Gifu desenhando mangás sozinho, não era incomum terminar o dia sem ter emitido uma palavra sequer.

Exemplificando o meu mês, gasto cerca de dez dias para conceber uma história e escrever o roteiro, mais cinco para criar o *storyboard*, e os quinze restantes seriam para desenhar. Quando passa a metade do mês e eu ainda não tenho nenhuma história pronta, chego a sentir arrepios de tanta ansiedade e insegurança.

No meu caso, por serem contos fechados e devido à natureza deste gênero chamado terror, não posso estender o enredo



nem reutilizar personagens (porque o protagonista geralmente morre entre a vigésima e a trigésima página). E como faço todo o processo sozinho, é impossível reduzir o tempo de trabalho.

Alguns podem dizer que bastaria contratar assistentes, mas o problema é que eu sou péssimo em delegar tarefas. Acabo desistindo só de pensar no trabalho que isso dá, porque é mais rápido se eu fizer sozinho. Foi por isso que, quando voltei para Gifu, eu pedia ajuda para a minha mãe e minhas irmãs. Elas pintavam partes chapadas do cenário e colavam retículas, me cobrando um preço familiar.

Pode-se dizer que muitas das obras do período inicial até a metade da minha carreira foram produzidas com o trabalho artesanal doméstico da família Ito.

Quando percebi, o tempo havia passado e já estávamos na Era Heisei*. A bolha econômica estava prestes a colapsar, enquanto os jovens se acabavam nas discotecas, as donas de casa estavam fissuradas nas novelas do momento e as crianças se entretinham procurando o Wally. Quanto a mim, ficava em casa, com a cabeça flanando por um mundo de bizarrices dia após dia.

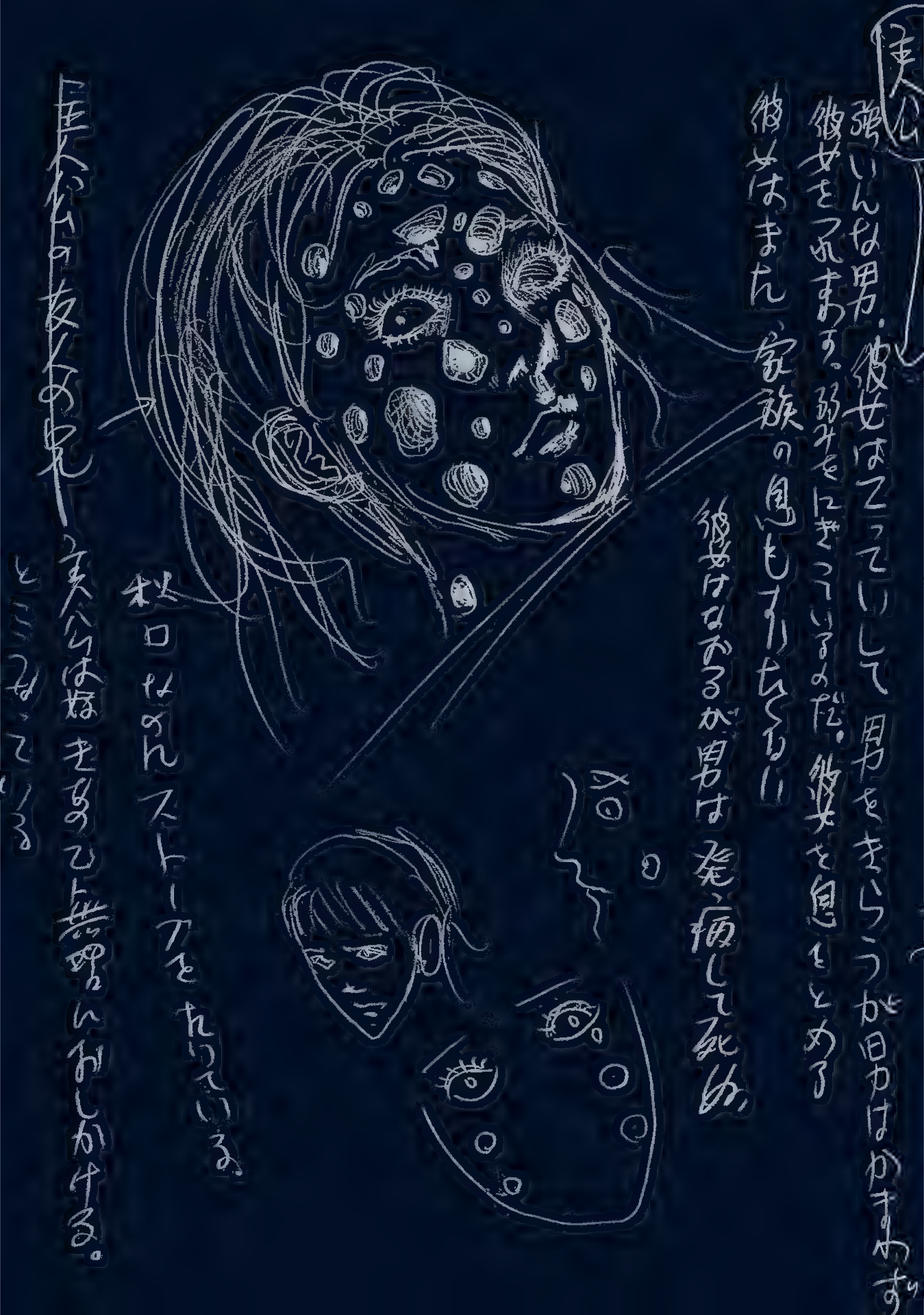
Uma vila onde uma sinistra sirene ecoa; um disco velho com a gravação da voz de uma morta; um beco que fica em um canto da cidade que ninguém conhece... E se esse mundo realmente existisse?

E foi assim que decidi seguir o resto da vida como um *mangaká* de terror.

N.T.: Período da história do Japão entre 1989 e 2019.

Capítulo 8

Concepção: Quando nasce uma história inesperada



美人
強いんな男・彼女はてっていして男をきらうが男はかまわず
彼女を犯ます。弱みをにぎっているのだ・彼女を息をとめる
彼女はまた、家族の息もすいたくない
彼女はなおるが男は発病して死ぬ。
美人の友人の兄
杉口なのんストーブをれっている。
美人は好きなので無理いおしかける。
とこみなっている

A partir deste capitulo, vou mudar um pouco o formato em comparação aos anteriores e focar em como crio meus mangás de terror. Na primeira parte, vou citar exemplos específicos e, na segunda, organizar as ideias que são comuns a todas as obras.

(Os capítulos 4 e 5 também seguirão esse esquema.)

Sobre criar histórias

Neste terceiro capítulo, quero expor minha opinião sobre **"como ter ideias"** e **"como criar histórias"** a partir do desenvolvimento dessas ideias. Mas, antes disso, vamos refletir um pouco sobre quais os requisitos para algo ser categorizado como "terror".

Explicando assim, até parece que sei do que estou falando, mas a verdade é que eu mesmo nunca tinha parado para pensar em quais seriam as características de um mangá de terror. No meu caso, eu lia os dos mestres Umezz, Koga e Hino, que me instigaram a criar esse tipo de história. Por sorte, tive a oportunidade de apresentar meu trabalho em uma revista especializada em mangás desse gênero e, quando percebi, estava sendo chamado de *mangaká* de terror.

No entanto, lembro que o mestre Umezz disse algo assim no passado:

"Se um fenômeno estranho acontece dentro de casa, é terror; se acontece fora, vira ficção científica."

De fato, em muitas obras de terror, presenças como fantasmas e monstros costumam se manifestar dentro de casa, mais especificamente no banheiro, no chuveiro, embaixo da cama, em porões, lugares apertados, enfim. Em outras palavras, pode-se dizer que o terror:

"São coisas estranhas que ocorrem em espaços fechados."

O espaço apertado é importante para não dar chance de fuga ao personagem principal (a vítima). Por exemplo, se um zumbi invadisse a nossa casa, reagiríamos desesperadamente, certo? Mas se um monstro aparecesse em algum lugar distante, como um país estrangeiro, aposto que ficaríamos em casa esperando o envio de tropas, navegando na internet com uma xícara de café na mão. Ou seja, o fenômeno estranho de uma obra de terror precisa ser necessariamente um **"problema seu".** O que mais apavora o ser humano é ter a sua zona de conforto invadida por algo desconhecido.

Os fenômenos estranhos que acontecem dentro de espaços fechados também criam o temor de "não poder compartilhar o medo com terceiros". Por exemplo, uma circunstância em que só o personagem enxerga um fantasma ou uma maldição do tipo **"o próximo será você"** são recursos clássicos para se provocar medo nos leitores. Situações como essas, em que "apenas você é atacado", podem ser um importante artifício para potencializar a ansiedade e a sensação de isolamento do protagonista dentro da obra, se estendendo aos leitores.

Revendo meus trabalhos agora, levando em consideração esses requisitos, fico em dúvida se posso realmente chamá-los de mangás de terror em uma acepção mais ortodoxa, mas me acompanhem no raciocínio, cientes de que essa é só mais uma forma de se pensar no assunto.

1 *Ladra de Rostos:* aplicando a habilidade dos animais

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de dezembro de 1987)

Esta história gira em torno de Kamei, uma estudante que tem a habilidade de mudar seu próprio rosto, copiando a fisionomia de alguém que esteja por perto. A ideia foi baseada na capacidade de camuflagem do camaleão. Da mesma forma que me inspirei na cauda da lagartixa para criar a Tomie, aplicar nos humanos as incríveis habilidades de animais como répteis e insetos pode resultar, às vezes, em efeitos inusitadamente interessantes.

Na adolescência, vivemos preocupados com o olhar alheio. Eu não fugia à regra, e já tive até inveja de colegas mais bem-apessoados do que eu. O desejo que sentia, naquela época, de trocar de rosto com eles está de certa forma ligado à habilidade da Kamei.

Além disso, de tanto roubar o rosto dos outros desde o seu nascimento, o "eu" original da Kamei não existe mais. É uma metáfora para os jovens que se sentem inseguros quanto à sua própria existência.

Sobre a parte gráfica, tive bastante trabalho para ilustrar de forma simples a transfiguração do rosto dela. O desfecho foi relativamente fácil de inventar, mas, na época, eu era muito ignorante sobre questões de direitos autorais e acabei desenhando um monte de máscaras de vários personagens famosos. Acho que não deve ter dado problema, porque ninguém nunca reclamou, mas confesso que até hoje fico meio receoso em relação a isso.

Um esboço da Machida, que foi perseguida por Kamei e acabou tendo o rosto copiado. Dei a ela esse jeito de valentona da escola porque achei que serviria para realçar a estranheza da Kamei, como na passagem em que esta leva uma surra da Machida e continua perto dela, como se nada tivesse acontecido.

2 *Garota Má**: nascida de uma lembrança

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de agosto de 1990)

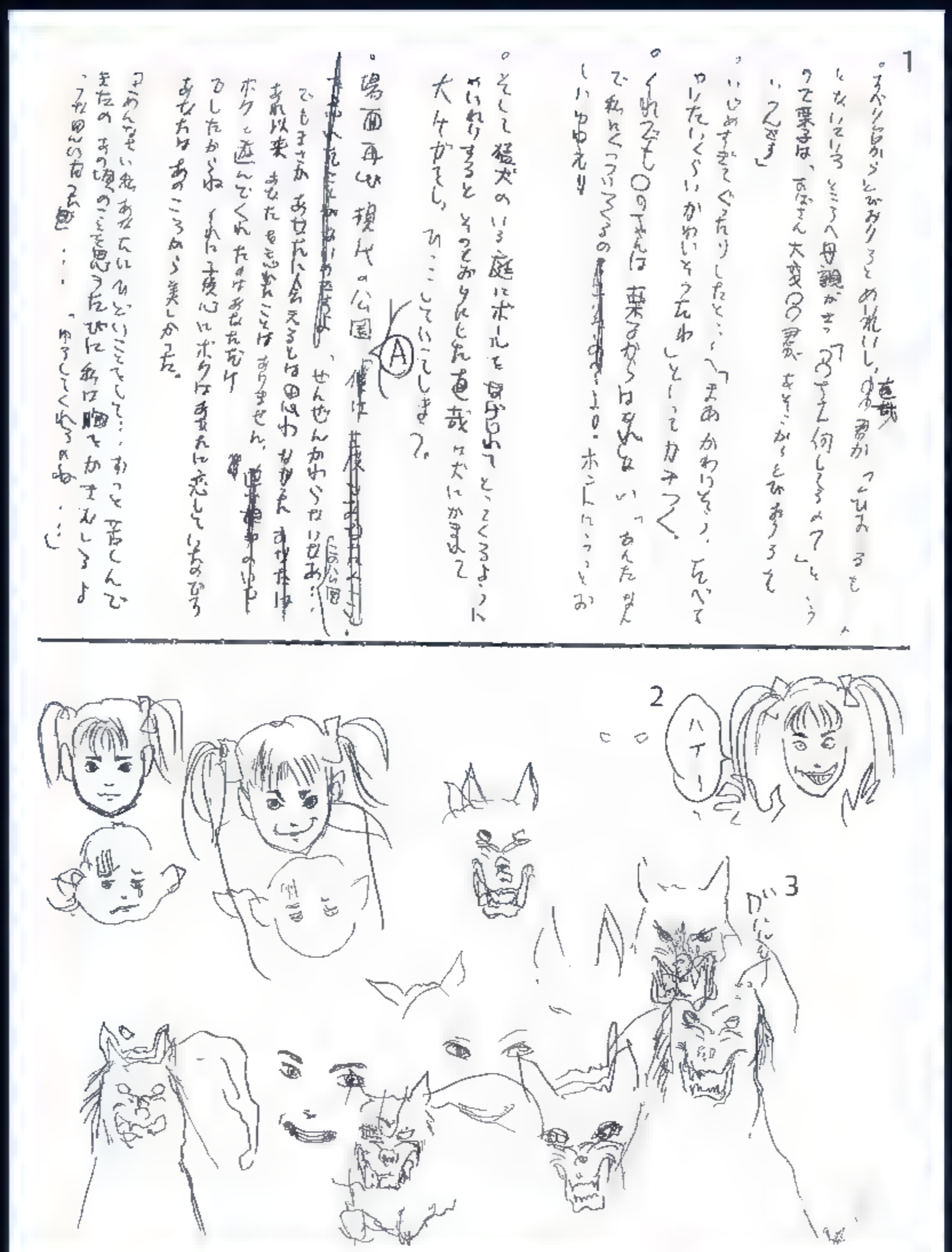
A história de uma menina que desperta para sua natureza sádica ao cuidar de um garoto da vizinhança, em uma escalada de abusos. Diria que é um trabalho meu fora da curva, pois é um terror em que nenhum fenômeno estranho acontece. Mas se trata de uma lembrança minha, que me incomodou por muito tempo e transpus para o mangá. Quando eu era pequeno, costumava brincar em um parquinho perto de casa. Um dia, chegando lá, vi um menino que eu não conhecia olhando para as outras crianças, como se quisesse se juntar a elas.

Acho que ele morava em uma antiga casa alugada ao lado do parquinho. Provavelmente era uma dessas crianças que viviam mudando de cidade por conta do trabalho dos pais. Certo dia, estávamos todos nos divertindo no parque como sempre, quando alguns de nós começaram a zombar do menino, de pé sobre o escorregador. Eles gritavam para que pulasse de lá, mas ele só chorava, com medo de saltar.

Então a mãe dele saiu daquela casa alugada, o pegou no colo e voltaram os dois para lá. A mãe não repreendeu a molecada, só foi embora com o filho e um sorriso complacente no rosto. Como não vi mais o menino, a família pode ter se mudado de lá.

Eu realmente não lembro se participei ou não da provocação. Talvez eu tenha sido apenas um espectador, mas um leve sentimento de culpa por não ter defendido o menino permanece até hoje cravado no meu coração.

N.T.: Compilado em *Dismorfos e Morada do Desertor*, publicados no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.



(1) Ordena ao ~~XX~~ (Naoya) que pule do escorregador. Ele chora, dizendo que vai, mas não pula. A mãe dele aparece e pergunta: "XX, o que está fazendo?!". Sem opção, Kuriko inventa: "Tia, olha, o XX subiu sozinho ali e está querendo pular."

O garoto está exaurido de tanto ser maltratado. Kuriko o pega e fala: "Ah, pobrezinho, tão pobrezinho que dá até vontade de morder!", e o morde de verdade.

Ainda assim, o XX não sai de perto da Kuriko. "Por que você não desgruda de mim? ~~Ainda não aprendeu a lição?~~ Que irritante!!"

Kuriko joga a bola pra dentro do quintal onde tem um cão feroz e ordena que Naoya vá buscar. Naoya obedece, mas se machuca feio mordido pelo cão, e acaba se mudando.

Voltando para o parque nos tempos atuais. (A) "~~Todo esse tempo, eu nunca me esqueci de você.~~ (Este parque) Não mudou nada... e eu não esperava te reencontrar assim. Nunca me esqueci de você. ~~Eu era sozinho e~~ só você brincava comigo. Eu era apenas uma criança, mas tinha uma paixão por você. Você é linda desde aquela época."

Como a *Halloween* era uma revista mensal para garotas, incluí elementos de romance, pensando nas leitoras que curtem pitadas de paixão. Eu queria retratar a transformação da menina Kuriko em uma bela mulher adulta e, no fim, ela voltando a ser uma criança cruel.

"Me perdoe por tudo que fiz com você... Sofri muito esse tempo todo. Toda vez que me lembrava daquela época, sentia um aperto no meu peito..."

"Você me perdoa...?"

(2) BÚ!

(3) GRRR!

3 *A Morada do Desertor**: inspiração em uma biografia

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de setembro de 1990)

Este conto foi baseado na história da adolescente judia Anne Frank, famosa pelo livro *O Diário de Anne Frank* (1947).

Foi em um programa de TV daquela época que eu soube que Anne, durante o período em que esteve escondida no sótão junto da família, se apaixonou por Peter, um jovem que também se escondia ali. Aquele fato ficou gravado na minha memória e quis transformá-lo em mangá, mas com outra roupagem.

Eu só não estava confiante em escrever uma história ambientada no estrangeiro.

Portanto, decidi que o contexto seria o Japão durante a Guerra do Pacífico (1941 – 1945). Quando pensei em quem teria de viver escondido assim naquele período, o que logo me veio à cabeça foram os rapazes que tentavam escapar da convocação para o serviço militar. Mas depois mudei de ideia e achei que teria mais impacto se fosse um desertor se envolvendo romanticamente com a filha da família que o abrigou. Para acrescentar um elemento de terror, decidi que haveria uma reviravolta no fim, quando se descobre que o desertor já estava morto fazia tempo e havia se transformado em um fantasma.

Quando concebi a história, o plano era começá-la na época da Guerra do Pacífico e avançar até os tempos atuais (mais precisamente no final da Era Showa, por volta de 1989). Porém, quando apresentei a ideia ao editor Harada, ele constatou que os

---

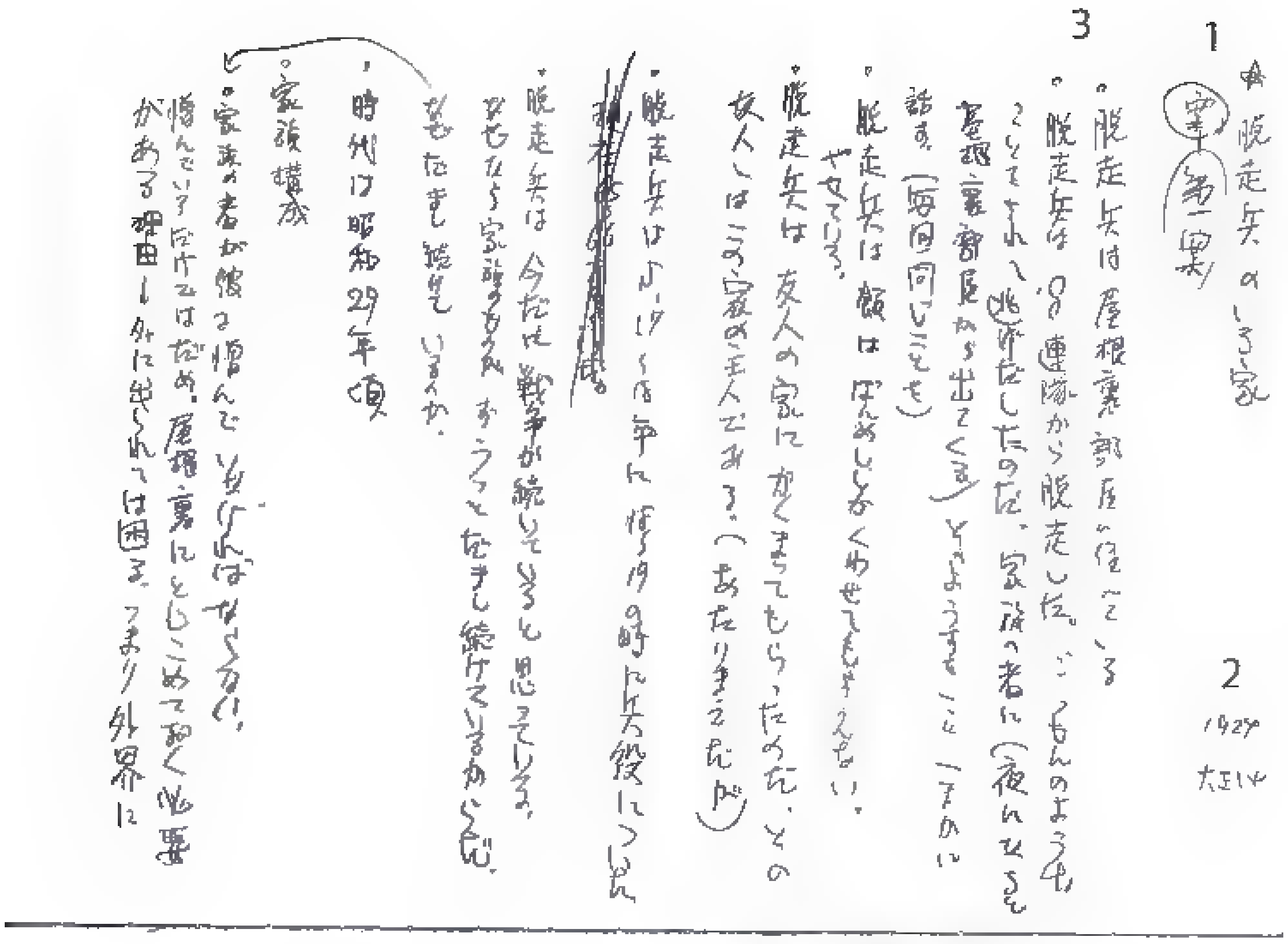
N.T.: Compilado em *Morada do Desertor*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

personagens dificilmente lidariam com o desertor por quatro décadas após a guerra sem perceberem que era um fantasma. Então, por sugestão dele, decidi reduzir a um intervalo mais específico: até a Guerra da Coreia (1950 – 1953), cinco anos depois da Guerra do Pacífico, quando a produção industrial do Japão pós-guerra voltou a engrenar devido à demanda de suprimentos para o Exército dos Estados Unidos, alocado na península coreana. Essa foi uma decisão adequada para fazer um contraponto ao desertor que acreditava piamente que o Japão ainda estava em guerra.

Ao elaborar o roteiro e arte, eu precisava me inteirar de como eram as coisas na época e, para isso, entrevistei um senhor chamado Yoshimura, vizinho dos meus pais. Eu nasci já dezoito anos após o fim da guerra, mas, durante a minha infância, ainda convivi com moradores que haviam passado por aquela experiência, assim como via vestígios dos bombardeios em algumas construções aqui e ali.

Na história, o desertor se esconde na edícula de uma residência, um tipo de construção comum nas redondezas de onde minha família morava. As paredes das edículas eram revestidas de estuque branco, e costumavam ser pichadas com espirais pretas, feitas com tinta de carvão vegetal e pincel, como uma camuflagem para torná-las menos visíveis à noite e evitar ataques aéreos. Não se pintava a superfície toda de preto, provavelmente por escassez de material, mas só as espirais já diminuíam a claridade natural da parede branca.

Outra coisa que eu soube é que, antigamente, como se usava fogo a lenha para cozinhar e aquecer o banho, as casas costumavam ter as paredes sempre sujas de fuligem. Esse foi um dos detalhes que incorporei ao desenhar *A Morada do Desertor*, para emanar a atmosfera pesada dos tempos de guerra.



★脱走兵のいる家

案（第一案）

。脱走兵は屋根裏部屋に住んでいる

。脱走兵は18連隊から脱走した。ごうもんのようなことをされ、逃げだしたのだ。家族の者に（夜になると屋根裏部屋から出てくる）そのようすをことこまかに話す。（毎回同じことを）

1924
大正14

。脱走兵は飯は ばんめししかくわせてもらえない。やせている。

。脱走兵は 友人の家にかくまってもらったのだ。その友人はこの家の主人である。（あたりまえだが）

。脱走兵は18〜19才の時に兵役についた。

。脱走兵は 今だに戦争が続いていると思っている。なぜなら家族の者がずっとだまし続けているからだ。

なぜだまし続けているのか。

。時代は昭和29年頃

。家族構成

。家族の者が彼を憎んでいなければならない！ 憎んでいなければだめ。屋根裏にとじこめておく必要がある理由→外に出られては困る。つまり外界に

(1) ★ *A Morada do Desertor*

Ideias ➡ Ideia 1

(2) Ano de 1924 = Ano 14 da Era Taisho

(3) O desertor está escondido no sótão.

O desertor fugiu do XX° Regimento. Fugiu porque foi submetido a situações excruciantes. Ele conta detalhes sobre isso (sempre a mesma coisa) à família que o esconde no sótão (de onde sai toda noite).

O desertor só é alimentado no jantar. Por isso, é magro.

O desertor está escondido na casa de um amigo. O amigo é dono da casa (obviamente).

O desertor se alistou aos dezoito ou dezenove anos, em 1942 ou 1943.

O desertor acredita que ainda estão em guerra, porque a família continua fingindo que ela não terminou. Por que o estão enganando?

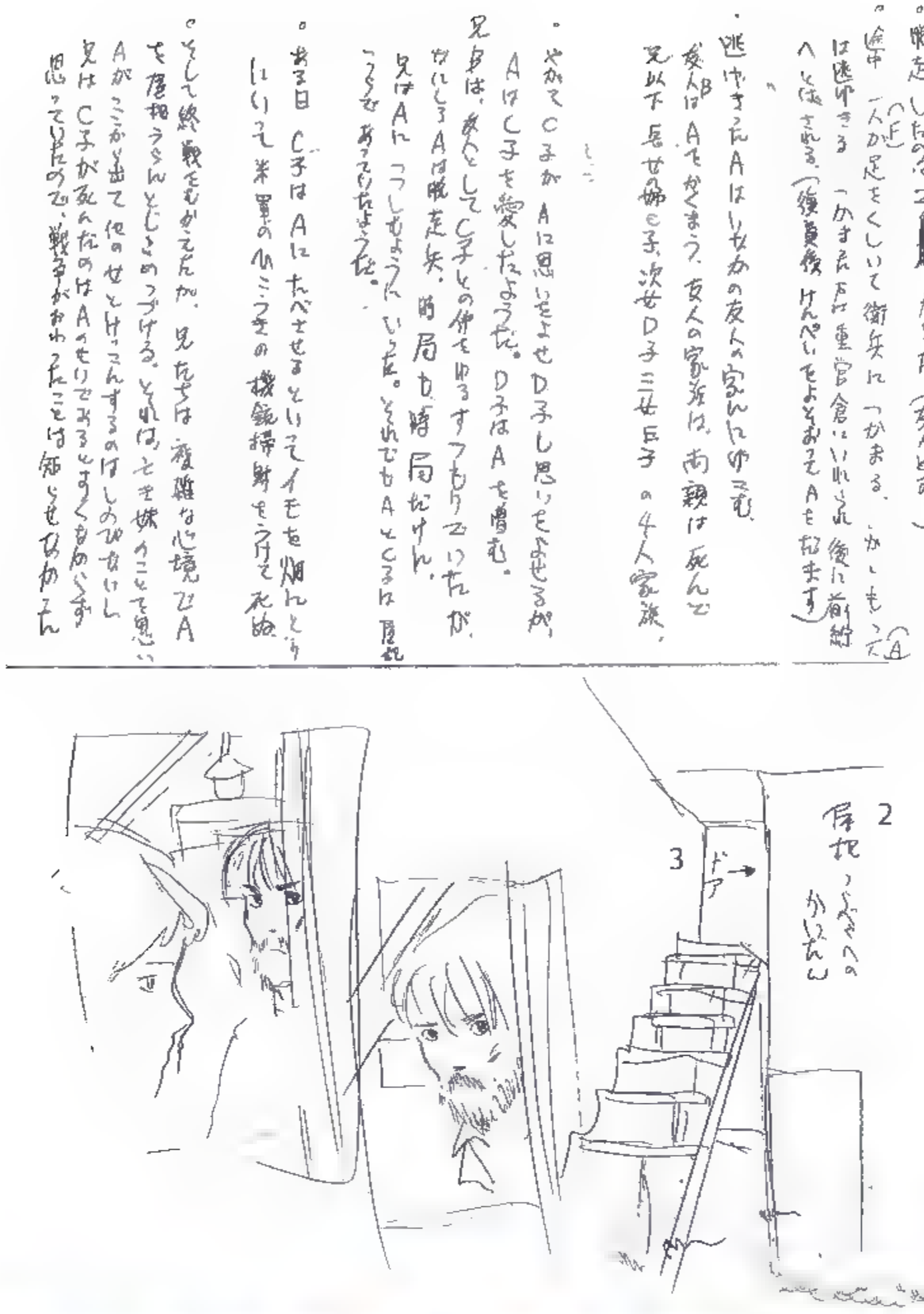
A época é por volta do ano de 1954.

Estrutura familiar.

A família precisa odiar o desertor.

Não só odiar. Ele precisa ficar trancado no sótão. Motivo: ele não pode ter contato com o mundo exterior. Em outras palavras, no mundo exterior (...)

(4) Por favor, não me denunciem jamais.



(1) Os dois desertores são "A" e "F" (amigos).

Durante a fuga, um deles ("F") torce o pé e é capturado pelos guardas. O outro ("A") consegue escapar. O que foi pego é jogado na cela e, mais tarde, enviado para a linha de frente. (Após retornar da guerra, ele finge ser policial militar para enganar "A".)

Depois de conseguir escapar, "A" se refugia na casa de um amigo no interior. O amigo ("B") dá abrigo a "A". A família desse amigo é composta de quatro pessoas: o irmão mais velho "B", a filha mais velha "C", a segunda filha "D" e a caçula "E". Os pais deles são falecidos.

Então "C" começa a se interessar por "A", assim como "D", mas "A" parece estar apaixonado é por "C". "D" começa então a odiar "A".

Como amigo, "B" aprovaria o relacionamento de "A" com sua irmã "C", mas "A" é um desertor. Dada a situação, "B" diz para "A" se conter. Mesmo assim, "A" e "C" se encontram às escondidas no sótão.

Um dia, "C" vai até a plantação a fim de colher algumas batatas para "A", mas acaba sendo metralhada por um avião militar dos EUA e morre.

Embora a guerra tenha terminado, é com sentimentos contraditórios que os irmãos continuam dando abrigo a "A" no sótão. "B" não gosta da ideia de "A" ganhar a liberdade e se casar com outra mulher que não seja sua irmã, uma vez que ele considera "A" o maior responsável pela morte de "C". É por isso que eles não comunicam o término da guerra para "A".

(2) Escada para o sótão

(3) Porta

Defini o desenho da casa onde o desertor se escondia fazendo esboços da estrutura externa e interna. Para os penteados e roupas dos personagens, usei as informações que coletei durante a entrevista.

4 *O Beco*[1]: conectando realidade e fantasia

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de março de 1992)

Na minha cidade natal, havia muitos becos estreitos entre as residências. Quando eu era criança, costumava brincar neles de pega-pega e afins, e achei que seria uma boa ideia transpor para o mangá a sensação claustrofóbica daqueles espaços sinistramente escuros. Desenvolvi a história pensando em como seria fascinante se algum desses becos labirínticos se conectasse a outro mundo ou se levasse a caminhos secretos inexplorados.

Em paralelo a isso, eu estava trabalhando no conto *Cidade sem Ruas*[2] para ser publicado em uma edição extra da revista *Halloween*, o que apertou muito meu cronograma. Sinceramente, eu queria ter deixado as cenas bem mais escuras, para transmitir aquele ar tenebroso de um beco, mas me faltou tempo para preencher o desenho com sombras, e entreguei o material com o plano de fundo mais claro do que eu gostaria. Fiquei desanimado por um tempo, achando que tinha falhado; tanto é que fiquei surpreso quando soube que aquele conto foi eleito o mais popular na enquete daquela edição. Esse é um dos trabalhos que eu menos releio, por isso até hoje não entendi o que exatamente agradou os leitores.

Com isso, aprendi que escurecer a imagem não é tão essencial, mas confesso que ainda sinto aflição ao ver uma página vazia demais e acabo ficando ali, enchendo-a de hachuras.

---

(1) e (2) Compilados em *O Beco*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

(1) *O Beco*

Beco onde costumava brincar. Pessoas diferentes que estão apegadas ao beco e sempre voltam ali. Tem gente que volta mesmo depois de crescer.

É um beco comum (que nada tem de extraordinário?), mas memorável.

Um beco que atrai pessoas.

Personagem um pouco acima do peso, mas a mãe dela fica trazendo guloseimas (como frutas). A personagem as joga pela janela, em direção ao beco. ➡ (Joga em direção ao rosto desenhado.)

O quarto da personagem tem uma janela escondida que se abre para o beco; e este, por algum motivo, é cercado de construções por todos os lados, criando um espaço fechado. O único acesso a esse lugar é a janela do quarto. Um espaço esquecido por todos, exceto pela personagem. (O quarto dela fica no andar superior.) Ela fez do beco um canto só seu e guarda um segredo ali. Ela desenhou no muro de frente para a janela os colegas de sala com quem não se dá bem e fica descontando a raiva nessas figuras.

Encontrou a janela escondida quando se mudou para essa casa, ainda criança, e seus pais lhe deram esse quarto. Nem seus pais sabem desse espaço. Ela instalou uma escada de cordas para descer até o beco.

Ela desenhou a cara dos desafetos.

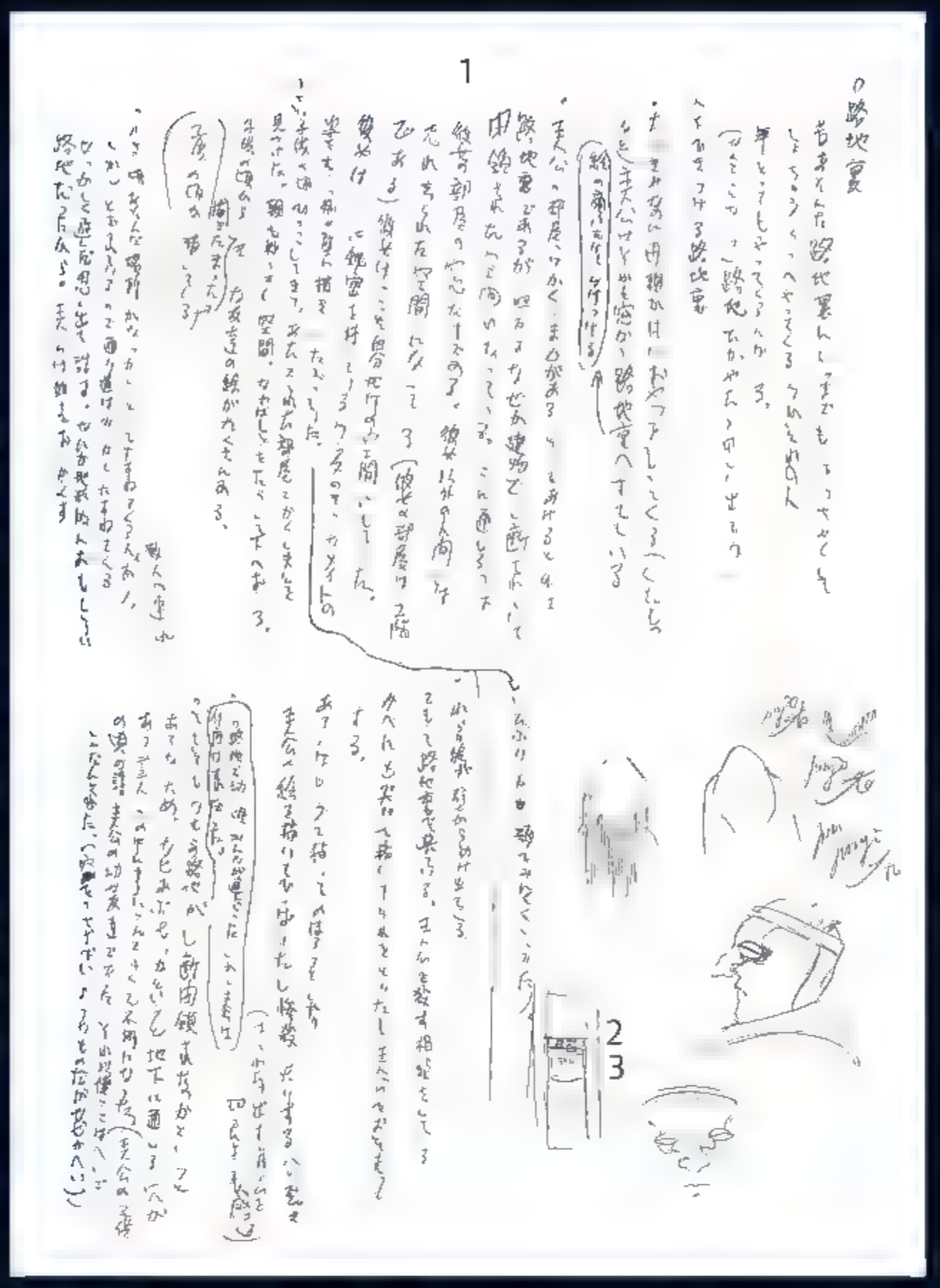
(Encheu o muro de desenhos.) Tem desenhado desde criança.

Várias pessoas (acompanhadas) voltam ali, dizendo que sentem saudade de onde brincavam quando pequenas. Porém, o lugar está isolado, então perguntam se não existiria alguma passagem. Falam com nostalgia de quando brincavam no beco, que tinha uma topografia diferente. A personagem os expulsa dali.

Descontava a raiva desenhando o rosto feio, por exemplo.

Os desenhos saem da parede e ficam brincando no beco.

Eles conspiram para matar a protagonista. Desenham uma arma no muro, tiram-na de lá e tentam atacar a personagem.



Ou então desenham uma corda para subirem e saírem do local. Desenham a personagem na parede, tiram-na de lá e a matam brutalmente. Esquartejam. (Não saem tripas. É como se cortassem uma borracha.)

Todo mundo brincava nesse beco quando criança, menos a personagem, que era excluída.

Para começo de conversa, o beco foi interditado porque é perigoso: há um buraco que leva ao subterrâneo e duas ou três pessoas já desapareceram lá dentro. (Aconteceu quando a personagem ainda era criança. Eram amigas de infância dela. Depois disso, o lugar foi bloqueado com muros. [Podiam ter fechado o buraco, mas preferiram levantar muros, não sei por quê].)

(2) O beco

(3) A personagem

Inicialmente, pensei em um enredo no qual alguns meninos procurariam uma bola de beisebol perdida no esgoto localizado no beco e acabariam desaparecendo. A ideia da cena final, em que as manchas com silhueta de gente saem da parede, surgiu depois.

5 *Cidade sem Ruas:* quebrando o equilíbrio do mundo real

(Publicado pela primeira vez na edição extra da revista *Halloween: Histórias Bizarras para Noites Insones*, volume 6, primeiro volume da primavera de 1992)

Uma cidade se constitui basicamente de edifícios e ruas. Mas e se as ruas sumissem e só as casas dominassem a cidade? Foi essa a premissa.

Se não existissem ruas, as pessoas seriam obrigadas a transitar por dentro da casa dos outros, por espaços particulares. Por fim, a privacidade em si acabaria se extinguindo, e foi assim que surgiu o tema da "ameaça à privacidade". É bastante frequente que um tema surja para mim após a criação da história, chega a ser o meu padrão.

Como me encomendaram um número maior de páginas para esse trabalho, a ideia de casas dominando toda uma cidade pareceu insuficiente. Então tive que acrescentar outros elementos ao tema "ameaça à privacidade".

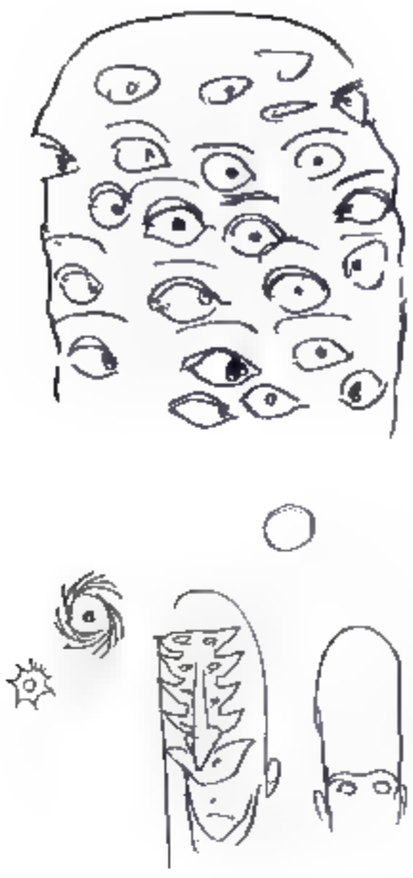
A menção a Aristóteles no início do conto é baseada em uma experiência sobre sonhos que li em um livro, não me lembro qual. Nele, descreviam como o sonho de alguém poderia ser influenciado se o seu sono sofresse interferência externa. Um exemplo seria acariciar várias vezes a bochecha de uma pessoa adormecida usando uma pena, o que faria com que ela acordasse e dissesse que sonhou ter sido atacada por um pássaro.

Isso despertou minha curiosidade, e logo cogitei a possibilidade de se conquistar o interesse da pessoa amada sussurrando no ouvido dela repetidamente que a ama enquanto ela dorme.

Então batizei a simpatia de "Aristóteles", porque tinha lido em outro livro que o filósofo também estudava sobre sonhos.

Dessa forma, vinculei ao tema da "ameaça à privacidade" eventos como ter o sonho manipulado, o quarto sendo espiado etc. Explicando por alto, dá para acompanhar o desenrolar dos fatos até o momento em que Ayako, a protagonista, chega à cidade tomada por casas, mas reconheço que o andamento da história ficou um pouco atropelado, com a clareza de alguns trechos prejudicada.

Não sei se notaram, mas acho que fui levemente influenciado pela obra *Nejishiki*, do mestre Yoshiharu Tsuge, quando criei o conceito da cidade sem ruas. Algumas obras dele trazem mundos aparentemente oníricos, que não fariam o menor sentido na realidade, mas que, apesar disso, ainda abarcam personagens vivendo tranquilamente, como se nada de excepcional estivesse acontecendo. Acho que *Cidade sem Ruas* também emana um pouco dessa atmosfera surrealista.



(1) *Cidade sem Ruas*

Por algum motivo, ela acaba entrando na cidade. A família fica espiando a Ayako.

Ela segue alguém ou alguém a guia. (É guiada até o meio do caminho.) Fugiu de casa e foi para a casa da tia.

Ela é detida pelos residentes. Rumores sobre o "Estripador Olhudo".

Residentes cada vez mais estranhos, monstros, vegetação, zona sem lei, carros (presos nas paredes das casas).

Encontro (confronto?) com o Estripador Olhudo. Morte do Estripador Olhudo.

(Sair pelo telhado ou então) pelo rio (se dividem). Ela tenta escapar pelo rio. Um monstro a ataca.

Avista uma casa sendo construída. Uma sombra sinistra construindo uma casa.

(2) 1 – 20, total de 20 páginas;
21 – 26, total de 6 páginas;
27 – 40, total de 14 páginas;
41 – 60, total de 20 páginas;
61 – 70, total de 10 páginas.

(3) Pais que entram de repente no quarto (~~do filho~~) da filha já crescida. A personagem detesta isso. Sente nojo dos pais, além disso... ultimamente, (~~sua colega~~) seu colega "K" tem surgido nos seus sonhos. (Parece que ele entra furtivamente no quarto da personagem e faz a simpatia "Aristóteles", mas ela não sabe disso.)

A amiga "A" diz que "L" tem aparecido nos sonhos dela também. A personagem começa a pensar muito no "K" (Kishimoto). Percebe que está começando a gostar dele (dois homens passam a aparecer nos sonhos).

(*) Encontro com uma família que não está usando máscaras. Eles parecem abatidos. Ela pergunta pela casa da tia.

Quando questionados sobre não usarem máscaras, eles dizem que é porque incomoda. Em troca, são submetidos à perda da privacidade. As pessoas estão constantemente entrando e saindo de sua casa sem tirar os sapatos. E se ficassem no andar de cima? Mas as pessoas entram pela janela. E acabam se instalando por lá mesmo. São estranhos, que não se sabe de onde vêm (ou já estão morando nas casas construídas). Não há como trancar a porta para proteger a privacidade. Se tentam fazer isso em alguma casa, os moradores acabam isolados, sem ter como transitar.

— Por que permanecem num lugar como este?

(Tem buracos pela casa, por onde são espiados.) ⬅ Dentro de casa.

— Pelo contrário, descobrimos que, ao perder a privacidade, alcança-se um nível mais elevado de humanidade. Todos deveriam abrir mão de sua privacidade. * O espírito fica abatido porque guardamos segredos que não podemos dividir com ninguém. Devemos libertar nossos corações.

— Olhe para nós, estamos tão saudáveis agora! Esta cidade é maravilhosa!

Mas essas pessoas não têm nada de saudáveis. Estão esqueléticas. Elas começam a disparar perguntas para cima da Ayako. Já que estão expondo tudo, querem que ela faça o mesmo.

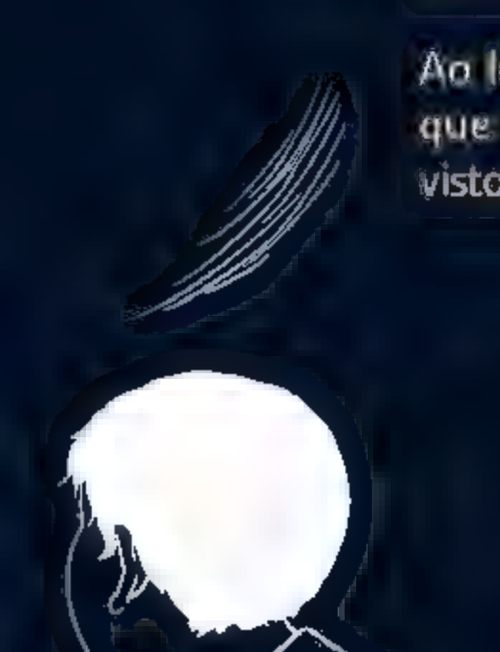
(Em troca, nós também nos divertimos invadindo a privacidade dos outros.)

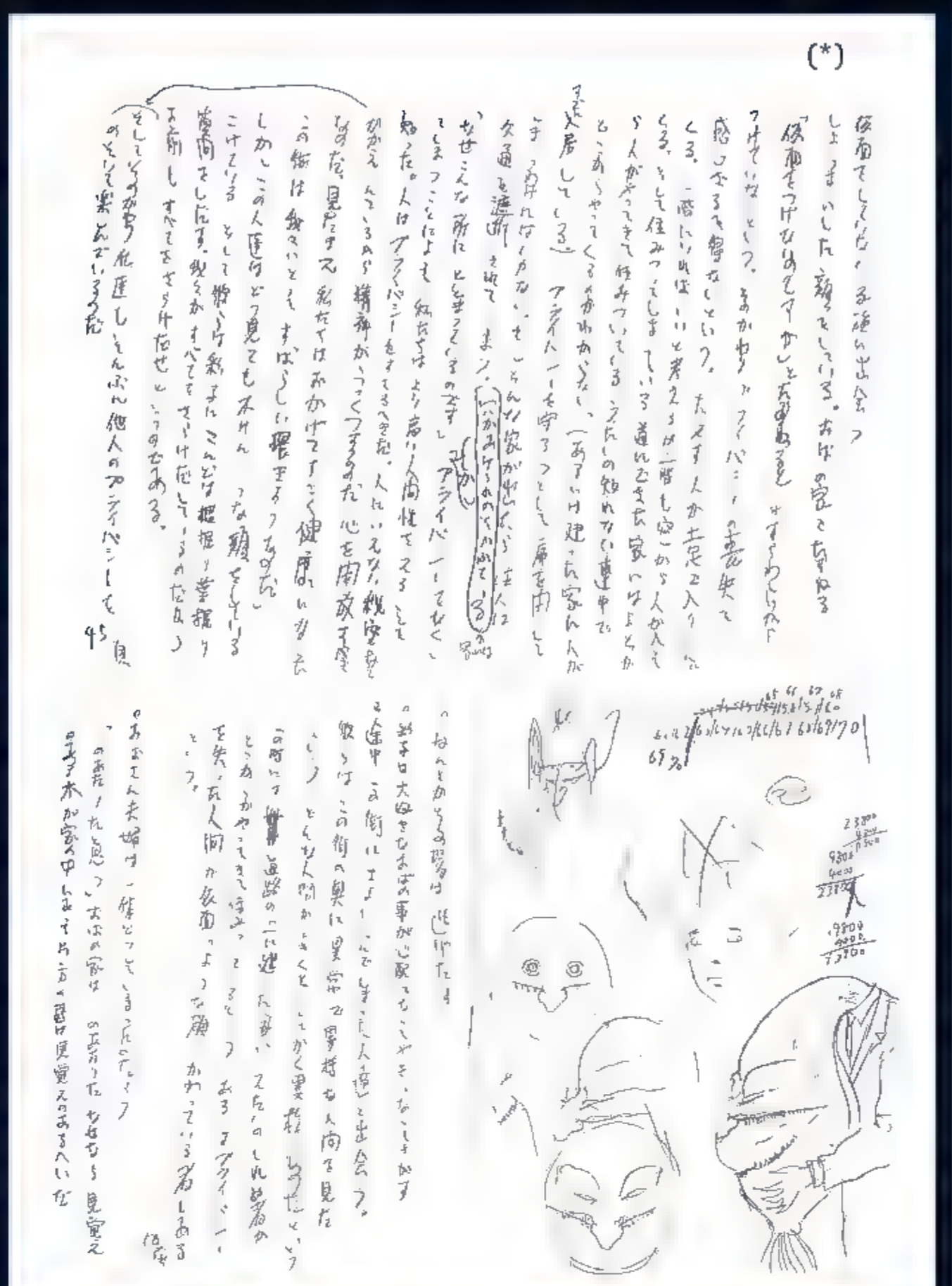
45 pág.

Dá um jeito de escapar de lá.

Ayako está preocupada com sua tia, com quem tanto se importa, e a procura desesperadamente.

Ao longo do caminho, encontra pessoas que vagam pela cidade. Elas dizem ter visto seres estranhos e anormais mais para





(*)

o centro. Quando indagadas sobre como são esses seres, elas não sabem explicar, apenas respondem que são estranhos. Dizem que casas são construídas em cima das ruas, e seres estranhos, vindos de algum lugar, se instalam dentro delas. Ou então o rosto das pessoas que perderam a privacidade se transformou em algo semelhante a máscaras.

50 pág.

— O que aconteceu com a tia e o marido? Acho que é por aqui a casa dela, porque esta árvore e o muro me parecem familiares.

Sobre os estranhos habitantes de formas bizarras que aparecem em *Cidade sem Ruas*, o grande número de olhos é uma metáfora para "quanto mais olhares, mais invadida será a sua privacidade". Esses monstros serviram para preencher o grande volume de setenta páginas do conto.

6 *Balões Enforcadores**: inspiração em um sonho

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de janeiro de 1994)

Eu estava sozinho, de pé, no meio de um aeroporto vasto até demais. Quando, de repente, olhei para o céu e avistei algo vindo na minha direção. Já mais perto, percebi que era uma boneca cor de barro com longos cabelos. Havia uma corda pendendo da boneca, formando uma curva em "U" que vinha na minha direção em alta velocidade, claramente tentando me laçar. Sentindo o perigo, fugi desesperadamente, mas a boneca logo me alcançou e... foi esse o sonho que tive quando menino e que me levou à ideia de *Balões Enforcadores*.

De início, imaginei um cadáver pendurado pelo pescoço por uma corda, sob um balão de borracha preta, bem comum. Isso flutuaria no céu como um OVNI e, toda vez que aparecesse nas alturas da cidade, eventos misteriosos ocorreriam abaixo. Eu queria retratar os balões como uma espécie de mau presságio.

O problema é que não me ocorreu nenhum evento misterioso relevante para fazer acontecer. Depois de muito meditar sobre o assunto, pensei que seria interessante se o próprio balão atacasse o ser humano, tentando enforcá-lo. E não apenas um balão preto, mas uma revoada deles em formação.

Só que o conceito ainda me pareceu inconsistente. A falta de apelo visual e a dificuldade de expandir a história continuavam a me atormentar. Então, quando fui tomar um banho, esgotado de tanto pensar, tive a epifania de colocar um rosto no balão.

N.T.: Compilado em *Calafrios* e O *Encanamento que Geme*, publicados no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2022 e 2023, respectivamente.

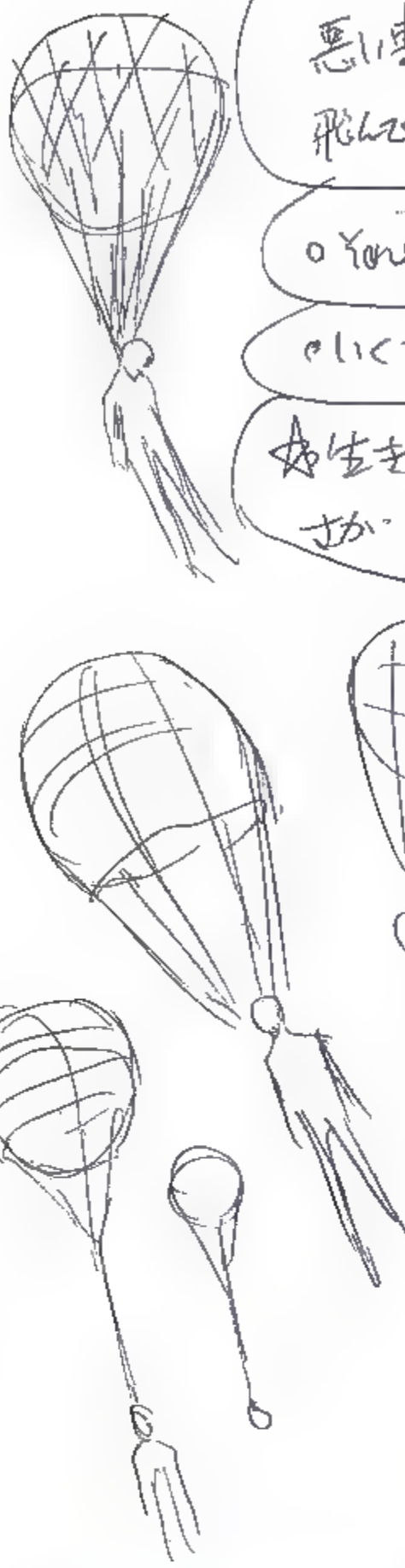
Ele seria algo como um *doppelgänger* [um sósia seu que existiria em algum lugar do mundo] da vítima perseguida, a quem tenta enforcar de todas as formas. Assim, ficaria visualmente mais intrigante do que um simples balão redondo e também criaria um motivo para o ataque.

"Pronto, era isso!". Saí do banho feliz e contente, organizei a história num fôlego só e comecei a desenhar ainda na empolgação.

Para esse trabalho, prestei muita atenção aos detalhes. Por exemplo, a face do balão se sincronizaria à do indivíduo de modo que, caso o balão fosse abatido e murchasse, o alvo também morreria. Tomei essa decisão para encurralar a protagonista, eliminando qualquer possibilidade de escapatória. Pelo mesmo motivo, determinei que a corda presa ao balão seria de aço, para que ninguém pudesse cortá-la com uma tesoura.

Em minha opinião, não podemos negligenciar esses detalhes se a intenção é causar tensão e medo. Caso contrário, os leitores começarão a deduzir meios de fuga, como atirar no balão ou cortar as cordas, e todo o desespero do personagem parecerá bobagem. Criar "amarras" para que o sujeito seja obrigado a agir de certa forma é crucial na hora de se conceber uma história.

首吊り気球 ~~首吊りクラゲ~~ 1



グループのメンバーたちの共通の不安。
悪い事をしたメンバーが結果的に首吊り気球になって空へ飛んでいく 2

○それとも首吊り気球を飛ばしている人間がいる 3

○いくつもの首吊り気球がプカプカ空を浮いている 4

☆生きてるときの気球。首吊り用のロープがぶら下がっており生きているように空をうかんでいる。いくつも。こいつらは人間を見つけると、首を吊ってやると近よってきて、人間を首吊りにする。 5

☆ライフルではれつさせようとする。 6

☆不安をおったグループと首吊気球 7

○親友がなぐえ不明となって、首吊り気球となって現れる。(親友は遺書を残しており、自殺するためにどこかへ行ったらしかった)
親友はなぜ自殺を決意したのか？
しかし他殺ではないかというウワサ。
それれ気球の大きさも小さく、どんなガスが入っているのか破れてしまったなどで分からない 8

○誰かがどこかからそうしているのではないか？ 9

(1) Balões Enforcadores ~~Águas-vivas Enforcadoras~~

(2) Um medo comum entre os membros de um grupo: fazer algo ruim, acabar virando um balão enforcador e sair voando pelo céu.

(3) Ou há pessoas soltando balões enforcadores.

(4) Muitos balões enforcadores flutuando no céu.

(5) ★ Balão que parece estar vivo. Flutuando no céu com uma corda pendurada nele, como se estivesse vivo. (Muitos deles.) Quando encontra um ser humano, aproxima-se dele para tentar enforcar.

(6) ★ Tentam (estourá-lo com um fuzil.

(7) ★ Um grupo com medo e os balões enforcadores.

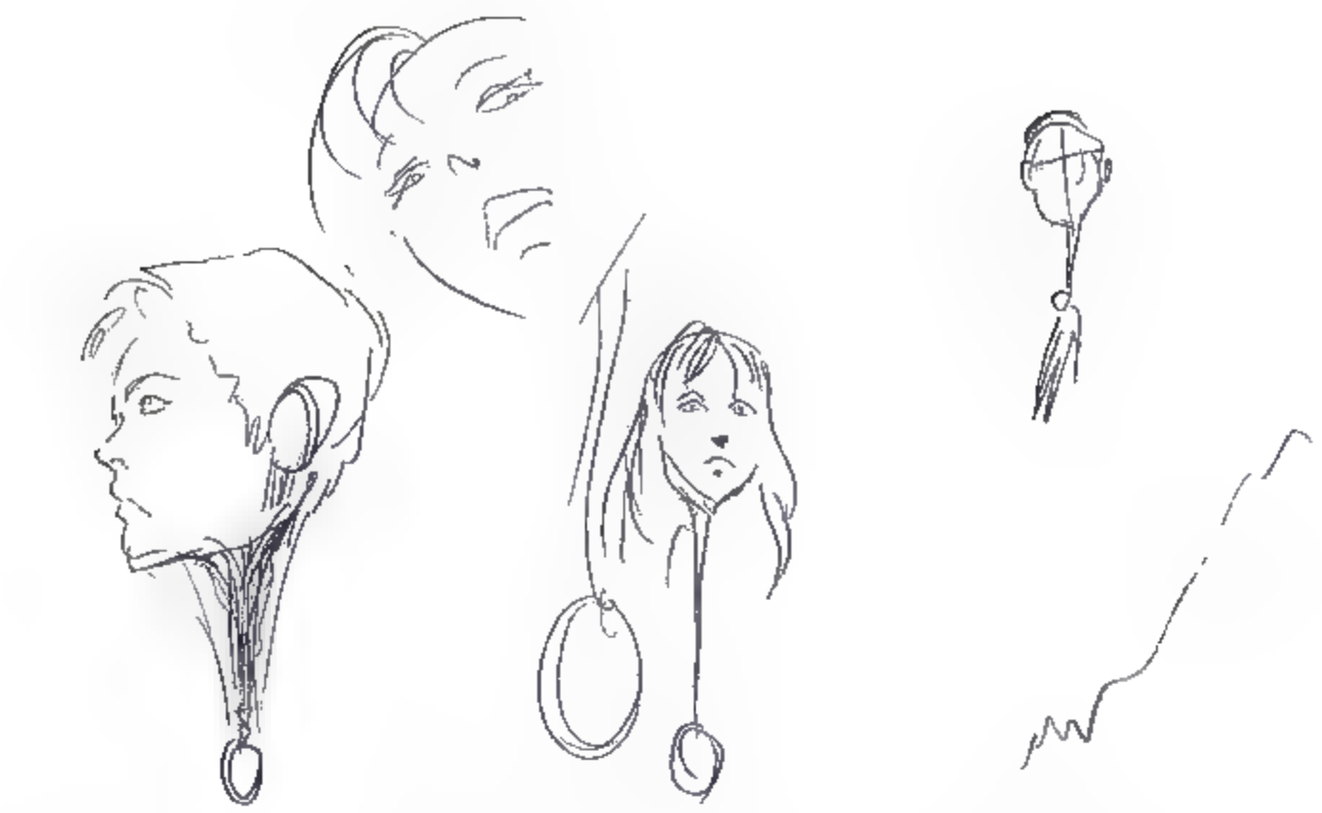
(8) A melhor amiga desaparece e reaparece como um balão enforcador. (A melhor amiga havia deixado um bilhete de adeus e parecia ter ido para algum lugar a fim de se suicidar.)

Por que ela decidiu cometer suicídio? Surgem rumores de que foi um assassinato.

O tamanho do balão também era menor e não se sabe que tipo de gás ele continha, pois explodiu.

(9) Alguém estaria controlando de algum lugar?

(10) Corda.



11 ○警官が本人をおいはめす気球にピストルを発しゃする。すると気球はしぼんで落ちるが、恐しい事に、本人の顔までが気球とまたく同じ状態にしぼんで死んでしまう。

12

それ以後、気球をうちおとすことはできなくなる。本人まで死んでしまうからだ。
さらに恐しい事に本人の首をつりあげた気球はピストルでうつとしぼむことなく、弾のあたった所から血を流す。

13 ○これを悪用してもライバルやつの気球をはれつさせる事件。

14 ~~○自然にわれてもお気ぼしめす。~~

15 ○発狂したハンターが気球を無差別にうちおとす。これによって多くの人が頭がしぼんで死ぬ

(11) Quando um policial dispara um tiro contra o balão que o persegue, o balão murcha e cai, mas, para seu horror, o rosto dele também murcha igual ao balão e ele morre.

Depois disso, ninguém mais tenta destruir os balões, com medo de morrer.

Pior ainda, quando um balão que já conseguiu enforcar sua vítima leva um tiro, em vez de murchar, sangra por onde é atingido.

(12) ARGH!

(13) Gente que aproveita para estourar o balão de desafetos.

(14) ~~Alguns balões estouram sozinhos.~~

(15) Um caçador perde a cabeça e sai atirando em balões indiscriminadamente. Isso faz com que o rosto de muita gente murche, provocando mortes.

O cadáver suspenso no balão permanecerá no ar, apodrecendo pela eternidade. Nesse sentido, este conto pode ser considerado uma história de zumbis. Em certo momento, o irmão mais novo da protagonista corajosamente sai de casa para conseguir comida, mas é de praxe nos filmes de zumbi que alguém saia falando "já volto" e nunca mais volte, certo?

7 *Cidade das Lápides**: quando algo está onde não deveria

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de julho de 1994)

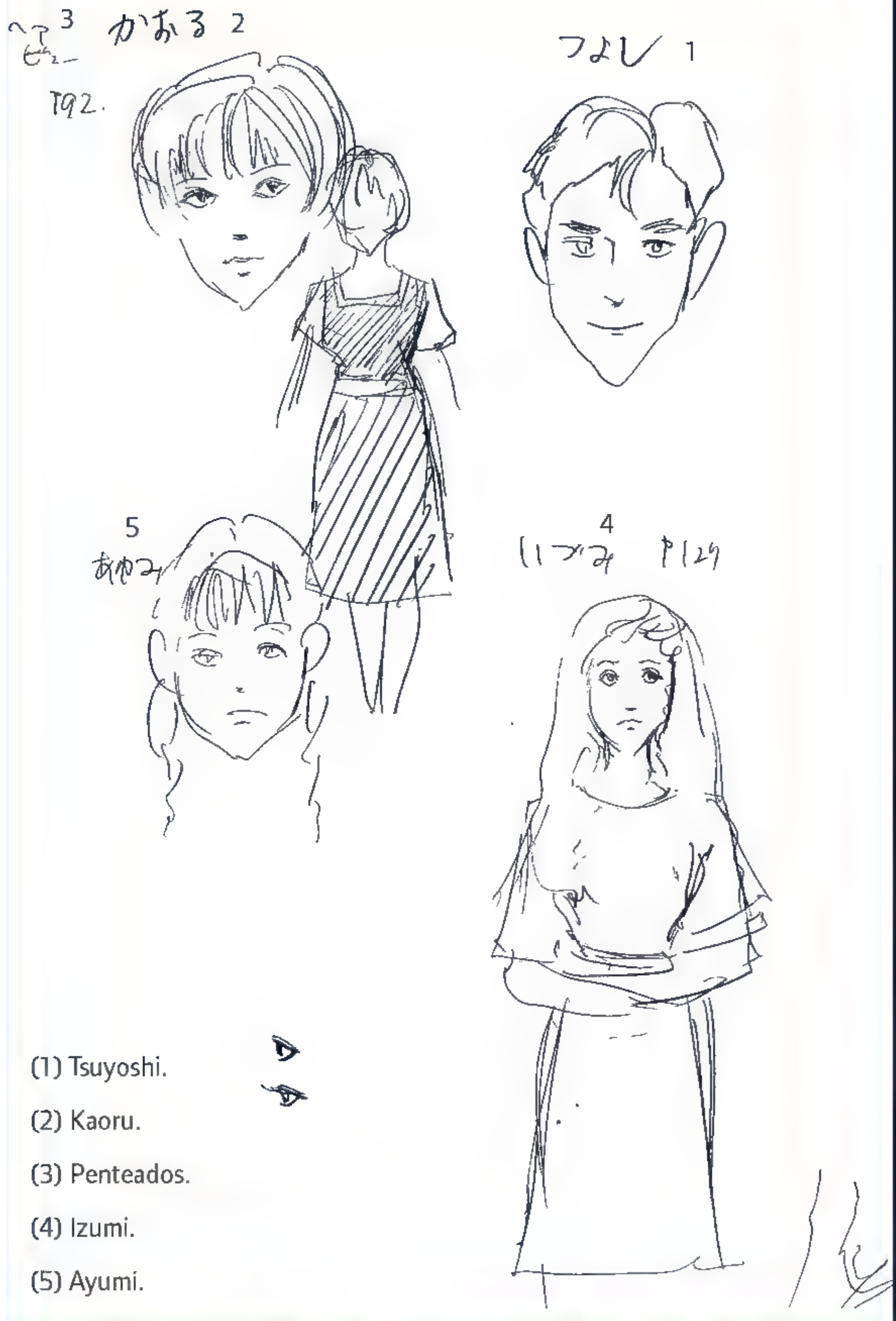
Esta é uma história com um toque de suspense sobre um casal de irmãos que, acidentalmente, atropela e mata a irmã mais nova da melhor amiga deles e, depois, faz de tudo para ocultar o cadáver. Neste caso, fui influenciado por obras do diretor Alfred Hitchcock e outros filmes de suspense que fizeram sucesso, como *O Sol por Testemunha* (França/Itália, 1960), estrelado pelo ator Alain Delon, muito popular na época.

Geralmente, cemitérios se localizam nas montanhas ou no subúrbio, mas e se aparecessem em lugares inusitados, como no meio da rua ou dentro de casa? Esse foi outro ponto de partida. Achei que remover coisas de onde normalmente estariam, ou implantá-las onde não deveriam estar, criaria um impacto visual.

Quanto à petrificação de cadáveres, tive forte influência de um conto de Yasutaka Tsutsui chamado *Tatazumu Hito* (literalmente "A Mulher de Pé", 1974). Era sobre uma pessoa que cometeu um crime e, como punição, foi plantada no chão até, gradualmente, se transformar em uma árvore.

A ideia de não poder tocar no cadáver até que petrifique por completo para que a alma do morto descanse em paz veio de uma experiência que tive na infância, quando cutuquei um casulo e acabei machucando a larva dentro dele. Depois, ela virou um besouro que eclodiu deformado.

N.E.: Publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.



(1) Tsuyoshi.

(2) Kaoru.

(3) Penteados.

(4) Izumi.

(5) Ayumi.

A princípio, pensei em espalhar lápides pela cidade toda para, na cena final, o protagonista subir uma montanha e, do alto, elas serem avistadas formando algum símbolo, como se fosse um daqueles círculos misteriosos que surgem em plantações. Porém, não consegui criar um enredo que me satisfizesse e desisti dessa ideia.

8 *Um Longo Sonho**: para escapar do medo da morte

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki* de janeiro de 1997)

Quando eu era criança, a minha irmã mais velha me contou uma história interessante.

Segundo ela, embora os sonhos parecessem ter uma duração considerável, eles não passariam de um acontecimento momentâneo na vida real. Ou seja, o nosso cérebro ficava apenas iludido, achando que passamos minutos ou horas dentro do sonho.

Minha irmã só estava me contando algo que ouviu por aí, portanto, não tenho certeza se isso é verdade ou não. Mas achei interessante o fenômeno em que o tempo real se difere do tempo sensorial, e isso ficou fortemente gravado na minha memória.

Mais tarde, lembrei-me dessa ideia quando eu estava fissurado em minicontos no término do ginasial, e até escrevi metade de um conto curto com ela. Na história, um personagem que estava prestes a morrer era colocado em uma máquina especial que lhe proporcionaria um sonho eterno. A minha tese era de que, se a pessoa acreditasse na ilusão de estar em um sonho eterno bem no instante de sua morte, seria o equivalente a ganhar a vida eterna.

No fim das contas, esse conto ficou inacabado, mas não consegui abandonar a ideia e a deixei reservada para, um dia, transformá-la em mangá. Então, quando tive um tempinho

---

N.T.: Compilado em *Calafrios* e *Cidade das Lápides*, publicados no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2022 e 2023, respectivamente.

relativamente livre, passei dois meses reorganizando o argumento para o formato de quadrinhos e, disso, nasceu *Um Longo Sonho*.

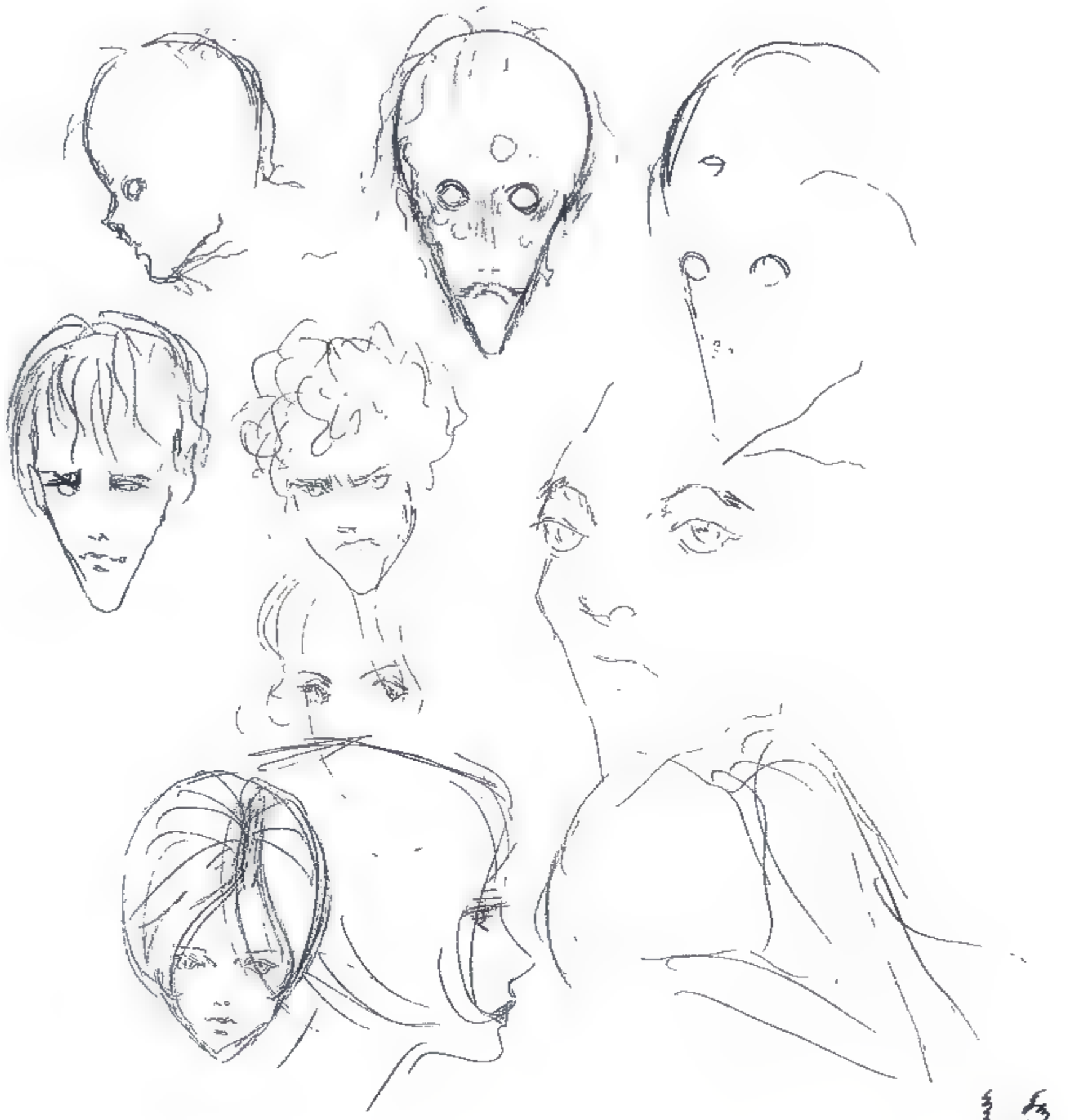
Alterei alguns detalhes na quadrinização: por exemplo, não mostrei tecnologias ainda desconhecidas na história, para não dar tanta cara de ficção científica. Em vez disso, fiz com que uma substância cerebral desconhecida tornasse o sonho eterno.

O tema dessa obra é a "vida eterna", mas o que há em seu âmago é o "medo da morte (de se tornar 'nada')". No início da história, mostro Mami, uma paciente internada, sofrendo com um medo exacerbado da morte, coisa que eu, quando menino, também tinha. As palavras de Mami dizendo que não quer morrer e virar um nada coincidem exatamente com o que eu penso. É porque não acredito em vida após a morte ou na existência de uma "alma".

Para facilitar a compreensão da passagem do tempo, fiz com que a aparência do personagem Mukouda mudasse de acordo com o número de anos que ele passou no sonho. É pela lógica de que, mesmo o sonho sendo imediato, se o cérebro tivesse a ilusão de que se passou mais tempo, o corpo físico também sofreria essa influência.

A propósito, eu, pessoalmente, não acredito que os sonhos sejam tão instantâneos assim.

→ ☆単調で不気味な世界に永遠に生きている感じがする。[1]

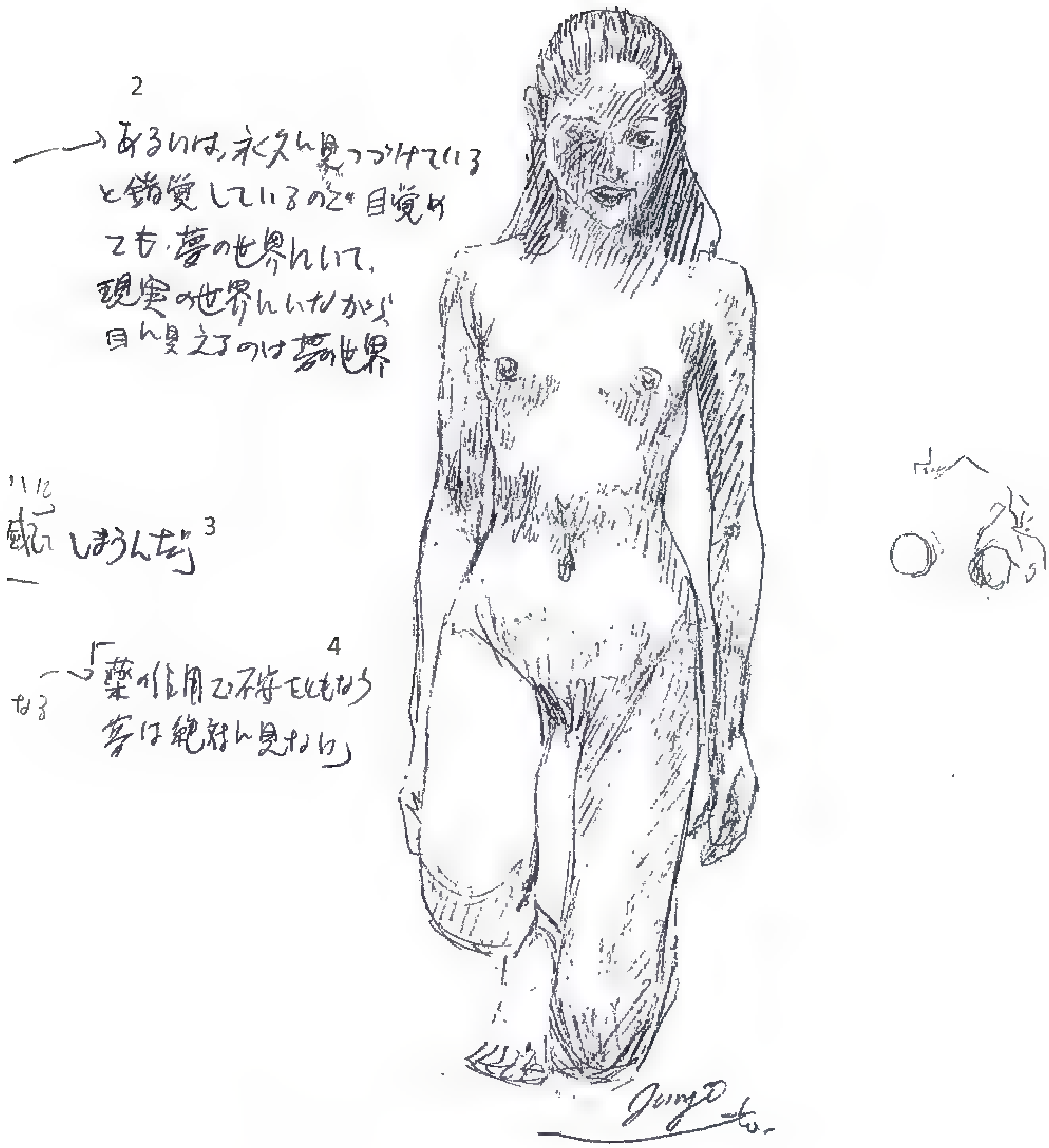


(1) Sensação de estar vivendo eternamente num mundo sinistro e monótono.

Para representar alguém que viveu um tempo tão longo, além do que se pode imaginar, deu ao Mukouda a aparência de um ser do futuro, que estaria vivendo daqui a milhares de anos. No fim, ele se torna um fóssil em degradação e se desfaz.

やがて少年は永遠の眠りにつく。

☆ 少女は 少年の死んだ後に複雑な思いからかもしれないが 今も夢の中に生きつづけて
これからも永久に生きつづけている(と彼は感じた)少年に近づきたくて自分も
彼の墓をもうおじいさんで服用する彼は 一体どんな夢を見たのかにも興味おぼ
☆あるいは少年が死ぬ前に少年と同時刻に服用。少年と昔の少女の夢がうまく知して



(2) Ou então, a ilusão de estar eternamente no sonho faz com que a pessoa permaneça no mundo dos sonhos mesmo acordada. E, apesar de estar no mundo real, o que ela enxerga é o mundo dos sonhos.

(3) Posso sentir isso.

(4) Os sonhos nunca provocam ansiedade, devido ao efeito dos remédios.

9 *Uzumaki*[1]: padrão geométrico que existe desde os tempos remotos

(Publicado pela primeira vez na revista semanal *Big Comic Spirits*, da edição N.º 7 de 1998 à N.º 39 de 1999)

Uzumaki foi a minha primeira série longa, apesar de ainda ser composta de capítulos fechados. É uma fórmula que eu já havia usado em *Mortos de Amor*[2], mas era a primeira vez que estava produzindo sem ter um final já estabelecido.

A circunstância que me levou a este trabalho também foi meio tumultuada. Desde a minha estreia, eu vinha publicando os meus contos sucessivamente na revista *Halloween*, da editora Asahi Sonorama, mas infelizmente ela foi cancelada em 1995. E parece que o editor Harada, até então encarregado dos meus trabalhos, resolveu anunciar (?) os meus serviços na última edição da revista, dizendo:

— Gente, o Junji Ito vai ficar desempregado. Se alguém puder ajudá-lo, por favor, entre em contato com ele.

Vendo isso, quem me ofereceu uma oportunidade foi o editor Ichiro Nakaguma, da revista semanal de mangás para adultos *Big Comic Spirits*, da editora Shogakukan. (Mas, quando fui confirmar com o editor Harada, ele disse que não escreveu nada disso na revista. No fim das contas, fiquei sem saber qual era a versão verdadeira.)

Como, naquela época, eu não fazia a menor ideia da dimensão da *Big Comic Spirits*, comprei uma edição para ler. Ao ver todos aqueles nomes de autores proeminentes no índice, entendi que

---

(1) Publicado no Brasil pela editora Conrad em 2006, e pela editora Devir em 2018.

(2) Publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023

se tratava de uma das grandes revistas do mercado e percebi a seriedade do que estava acontecendo.

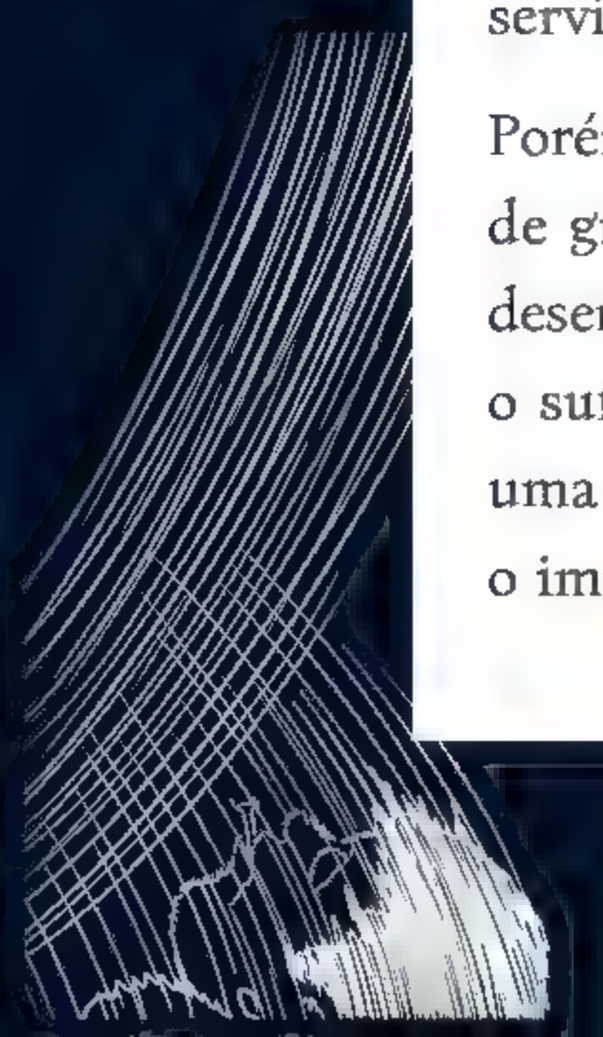
Depois de muito ponderar, eu estava grato, mas decidido a recusar a oferta por não me sentir capaz de arcar com uma série regular. Porém, o editor Nakaguma insistiu com tanta gentileza que até me levou para passear em uma fonte termal. Ele acabou me convencendo a aceitar o trabalho, mas impus a condição de lançar apenas um capítulo a cada quatro semanas.

Foi assim que comecei a escrever esse título, mas era tudo tão diferente dos contos avulsos... Embora cada capítulo fosse independente, todos eles precisavam estar conectados como uma única e longa história. Isso exigia que eu deixasse todas as temáticas e a estrutura básica do enredo prontas já na fase inicial.

Por isso, decidi ambientar a história em uma cidade onde acontecem coisas um tanto inusitadas, como já fiz anteriormente. A questão era: "Inusitadas no quê?"

A primeira coisa que imaginei foram casas infinitamente geminadas. Um monte de casebres interligados em filas compridas, se estendendo a perder de vista, assim como a Grande Muralha da China. Essa ideia deve ter surgido por causa da minha própria experiência de ter morado em uma casa geminada quando criança. Duas casas interligadas já propiciam uma interação mais próxima com o vizinho, o que acarreta em conflitos. Portanto, casas infinitamente geminadas poderiam servir de palco para muitos dramas humanos, pensei.

Porém, logo me deparei com um obstáculo. Para dar a noção de grandeza da Grande Muralha, no caso, ela precisaria ser desenhada em visão panorâmica. Mas, se afastássemos a câmera o suficiente para passar essa noção, a muralha em si viraria uma simples linha no meio da paisagem e acabaria perdendo o impacto visual na ilustração.



Então como eu poderia criar uma imagem poderosa, mantendo a representação fiel de toda aquela grandeza? A solução à qual cheguei, que atendia a esses dois objetivos, foi o formato da espiral.

A verdade é que, antigamente, eu tinha uma impressão meio boba e cômica das espirais enquanto estampa, talvez por causa das bochechas daquele famoso mangá de comédia escrachada[1]. Ainda assim, desenhando espirais repetidas vezes a lápis, percebi que, estreitando ao máximo o espaçamento entre as linhas, podia-se criar uma sensação bem sinistra. Mudei de ideia e comecei a achar que, dependendo de como eu as desenhasse, as espirais podiam muito bem servir como tema para uma história de terror.

Espirais são um padrão existente desde tempos remotos, representadas até na cerâmica do Período Jomon[2], e emanam certo ar de universalidade e misticismo. Quem sabe o formato das espirais tenha algum significado importante que nos leve à conexão com a verdade do universo...?

De todo modo, foi assim que decidi tornar a espiral o ponto central desse trabalho. Logo a redação me enviou uma pilha de materiais de referência sobre isso, e comecei a selecionar elementos como impressões digitais, caracóis, olhos de peixe, furacões, molas, buracos negros, ou seja, toda sorte de elementos que tivessem a ver com espirais, e os incorporei como o tema de cada um dos capítulos.

Durante a publicação da série, recebi o pedido de outra editora para fazer as ilustrações de um Calendário do Nostradamus, o astrólogo europeu do Período Renascentista. No livro de

---

(1) Referência a Bakabon, protagonista de *Tensai Bakabon* (1967), de Fujio Akatsuka, cujo corado da bochecha era representado por uma espiral, transformando essa forma geométrica em um atributo cômico no universo dos mangás.

(2) Primeiro período cultural do Japão, correspondente ao Mesolítico, entre 13000 e 300 a.C.

profecias que ele deixou, há um trecho que fala sobre um grande Rei do Terror que viria dos céus em julho de 1999. Por isso, naquela época, todo o Japão estava em alvoroço, achando que o mundo acabaria em julho.

O calendário que seria produzido também era cheio desse espírito apocalíptico, com a última folha terminando no mês de julho daquele ano de 1999. Para fazer esse trabalho, peguei e li vários livros relacionados a Nostradamus, e foi neles que descobri, por acaso, algo chamado "efeito borboleta". Simplificando, trata-se da possibilidade do simples bater de asas de uma borboleta em um determinado ponto da Terra criar uma reação em cadeia de vários outros eventos que, por fim, poderia gerar até um tornado do outro lado do mundo, mudando drasticamente o futuro. Influenciado por isso, criei o capítulo do furacão em *Uzumaki*. (No fim, o calendário não foi concretizado, mas sou grato pelo projeto ter existido.)

O maior desafio durante toda a série foi a restrição de não poder matar a protagonista, Kirie. Para ser franco, eu queria ter usado a Kirie como condutora da história, afastando-a de qualquer perigo. Mas o editor Nakaguma disse que os leitores não conseguiriam ter empatia pela personagem se ela não corresse alguns riscos. Por isso, tive que colocá-la em apuros a cada capítulo. Lembro que eram situações em que ela certamente devia ter morrido, e precisei quebrar a cabeça para salvá-la de todas.

(1) Serialização na *Spirits*

Uma cidade que parece brincar com seus habitantes. Vários fenômenos.

Uma sirene misteriosa soa. Incêndios, *tsunamis* e deslizamentos de terra.

O amigo está querendo escapar da cidade. Fuga. "Ambiente ruim".

(Por outro lado, há quem diga que a cidade é maravilhosa. Muitos vêm transferidos. A protagonista adora a cidade.)

✕ (Personagem principal) O amigo é o protagonista? Narradora onisciente?

Uma montanha coberta de floresta densa em primeiro plano. Mar sombrio ao fundo.

Quando toca a sirene, acontece alguma alteração nos habitantes da cidade.

Ao ouvir a sirene, o amigo muda de personalidade.

Os amigos começam a desaparecer. Parece que eles fugiram da cidade.

O amigo tem uma irmã malvada.

O amigo também tem apego à cidade. Uma bela mulher (namorada).

Uma enorme fileira de casas geminadas. O estranho ecossistema das pessoas que moram nos casebres. Construções antigas. Algum tipo de estrutura protetora?

Pessoa tímida, mas com muita vontade de se exibir. Sobe numa torre da própria casa e faz pose.

Máquinas misteriosas caídas por toda parte. Mecanismos para transformar matéria orgânica decomposta em fonte de energia.

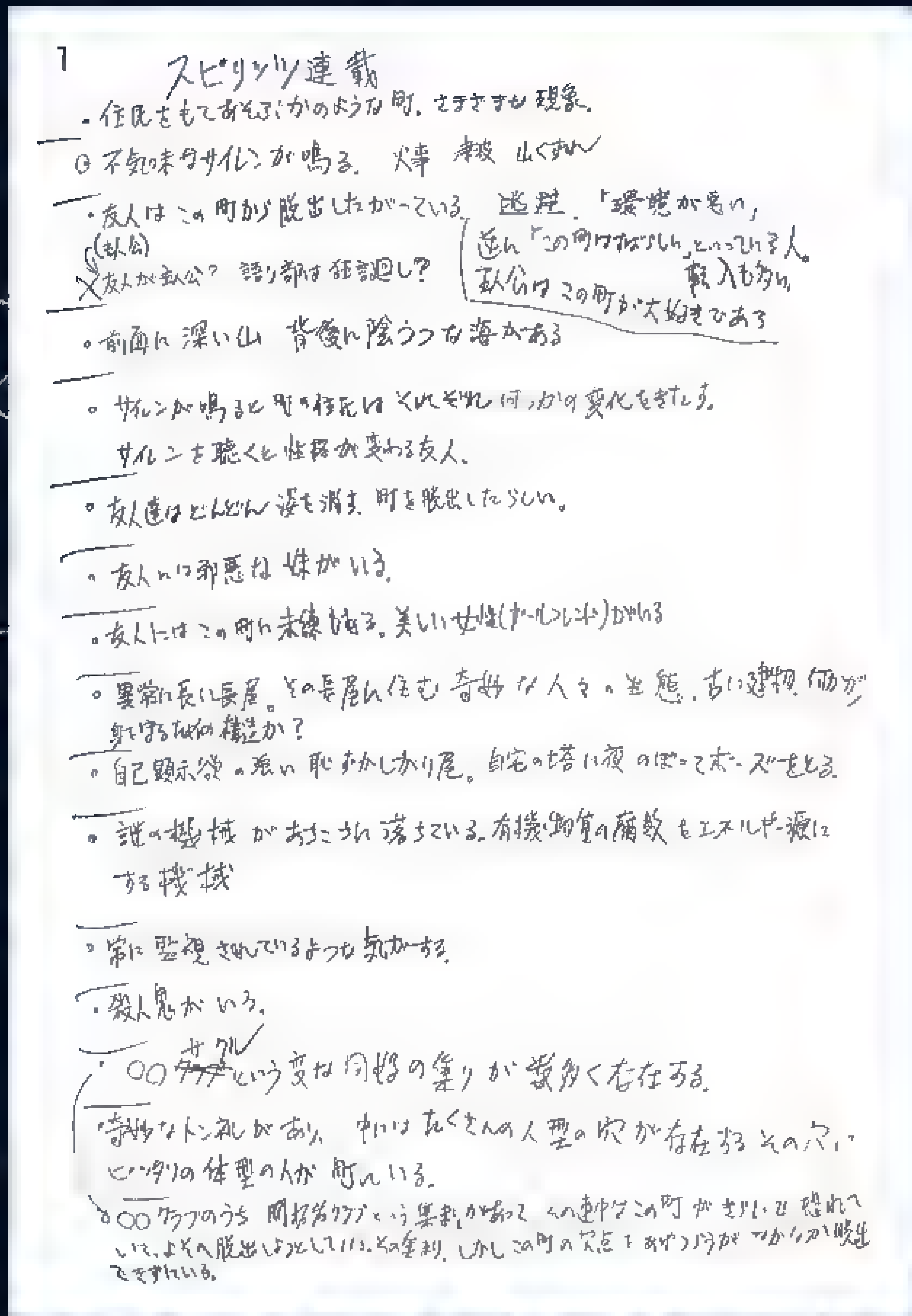
Sensação de estar sempre sob vigilância.

Há um maníaco assassino.

Muitas reuniões estranhas chamadas de "Círculo do XX".

Um túnel estranho, com cavidades em formato de gente em seu interior. Na cidade, há pessoas que cabem perfeitamente em cada uma dessas cavidades.

Entre os "Círculos do XX" existentes, há um "Clube dos Desbravadores". É a reunião de pessoas que não gostam da cidade e a temem. E estão fazendo de tudo para escapar dela. É a reunião dessas pessoas. Elas levantam todos os defeitos do lugar, mas, por alguma razão, não conseguem sair de lá.


1 スピリッツ連載
・住民をもてあそぶかのような町。さまざまな現象。
・不気味なサイレンが鳴る。火事 津波 山くずれ
・友人はこの町から脱出したがっている。逃避。「環境が悪い」
(主人公) ×友人が主人公? 語り部は狂言回し?
逆に「この町はすばらしい」といってる人。転入も多い。主人公はこの町が大好きである
・前面に深い山 背後に陰うつな海がある
・サイレンが鳴ると町の住民はそれぞれ何らかの変化をきたす。
サイレンを聴くと性格が変わる友人。
・友人達はどんどん姿を消す。町を脱出したらしい。
・友人には邪悪な妹がいる。
・友人にはこの町に未練がある。美しい女性(ガールフレンド)がいる
・異常に長い長屋。その長屋に住む奇妙な人々の生態。古い建物。何かが身を守るための構造か?
・自己顕示欲の強い恥ずかしがり屋。自宅の塔に夜のぼってポーズをとる。
・謎の機械があちこちに落ちている。有機物質の腐敗をエネルギー源にする機械
・常に監視されているような気がする。
・殺人鬼がいる。
・○○サークルという変な同好の集りが数多く存在する。
・奇妙なトンネルがあり、中にはたくさんの人型の穴が存在する その穴にピッタリの体型の人が町にいる。
・○○クラブのうち開拓者クラブという集まりがあって その連中はこの町がきらいで恐れていて、よそへ脱出しようとしている。その集まり。しかしこの町の欠点をあげつらうが、なかなか脱出できずにいる。

(2) Crematório

(3) Cemitério

(4) Túnel

(5) Porto pesqueiro

(6) Há algo no centro?

(7) Casas geminadas em uma única e extensa fileira, formando uma espiral no sentido anti-horário em direção ao centro.

(8) Um mar sombrio

(9) Farol preto

Senti um desejo ardente de desvendar o mistério das espirais que tanto fascinam a humanidade desde o início dos tempos enquanto as desenhava em meu caderno. Mas, no fim, acabei não desvendando nada

10 *O Mistério da Falha de Amigara**: buracos que são *doppelgängers***

(Publicado pela primeira vez na edição extra IKKI da revista *Spirits*, edição N.º 1 de 2000)

Em *Balões Enforcadores*, usei o rosto como tema. Desta vez, foi o formato da pessoa de corpo inteiro.

Caminhando pela rua em um dia ensolarado, vemos nossa própria sombra projetada no chão. Obviamente, o formato dessa sombra é exclusivo para cada um, diferente de qualquer outro. Levando isso em conta, se uma pessoa visse sua própria silhueta em algum lugar, seria possível identificar, intuitivamente, que é a dela, não?

Acho que o fato de eu prestar atenção em "formas" tem muito a ver com o meu antigo trabalho como técnico em prótese dentária. Para confeccionar próteses (no caso, restaurações e coroas metálicas), primeiro tiramos o molde do dente do paciente, no interior do qual despejamos o metal derretido para extrair o formato. Acredito que essa experiência tenha me servido de inspiração para o mote desse conto, que consiste na combinação do conceito de *doppelgänger* com a imagem dos moldes para prótese, resultando nos "buracos abertos na falha que têm o formato exato do corpo das pessoas".

Como motivação para a vontade de entrar nesses buracos, primeiro pensei em eles próprios terem algum tipo de chamariz entorpecente, mas achei mais interessante ainda retratar o fenômeno psicológico da atração por coisas aterrorizantes, de acabar entrando onde não se deve, mesmo com relutância. Algo parecido com aquela vontade louca de cutucar a casquinha da ferida, mesmo sabendo que não se deve fazer isso.

N.E.: Compilado em *GYO*, publicado no Brasil pela editora Devir em 2021.

1

人の形した穴。人型のまま奥の方まで続いてる。

よくみれば大体まるがまな穴

自分のサイズの穴があるので入っていく。

2

例のトンネルん人型の穴の話 → 獄門トンネル

ごっちんの為の穴だった。進むにつれて上下逆さになったり
体がねじれていたりするがひっくりかえすわけにはいかない。進んで外に出れば無罪

— A claustrofobia era extrema. Mas eu nada podia fazer, além de seguir em frente.

— A superfície interna da parede tinha uma textura que criava atrito se tentasse recuar. Qualquer movimento do corpo resultava em avançar.

— Com o tempo... senti que meu pescoço estava sendo puxado para cima

— Foi desesperador... a parte do pescoço do túnel se alongava aos poucos... ele foi escavado para esticar o pescoço conforme eu avançava para dentro.

— UUH...

— E-está doendo...!!!

Tradução de Arnaldo Oka, cortesia da editora Devir.

(1) Buraco com formato de pessoa. Estende-se até o fundo, mantendo esse formato.

Olhando atentamente, os buracos variam de tamanho. Vai ter um buraco do seu tamanho, onde poderá entrar.

(2) A ideia do buraco em formato humano aplicada à história do túnel ➡ Túnel da Penitência*

Era um buraco para tortura. À medida que a pessoa avança, o buraco vira de ponta-cabeça e o corpo vai sendo esticado, mas não há como voltar. Se conseguir avançar e sair, estará inocentado.

Eu pensava em batizar os buracos em formato humano de "Túnel da Penitência", como algo que servia para tortura, criado em tempos remotos. A textura da parede, que impede a pessoa de recuar, foi inspirada na estrutura de plantas como as pega-saias (*Setaria viridis*), que possuem aristas espinescentes lisas ao toque numa direção e ásperas na outra.

©JI/Shogakukan.

N.T.: Em japonês, *"Gokumon Tunnel"*, *"Gokumon"* é literalmente o portão da penitenciária, e é como chamam a pena de expor a cabeça do condenado diante do portão, após decapitação.

11 *GYO**: criando a história a partir da cena final

(Publicado pela primeira vez na revista semanal *Big Comic Spirits*, da edição N.º 50 de 2001 à N.º 20 de 2002)

A inspiração veio do filme *Tubarão* (EUA, 1975).

Muitas coisas me apavoram nesta vida, e entre elas estão os tubarões. Eu sei que não importa o quão monstruoso seja o bicho, é só não entrar no mar que não corro o risco de ser devorado por um deles. Mas e se o tubarão resolvesse subir para terra firme...? Foi esse o pensamento que me levou à concepção desse trabalho.

Em relação a *GYO*, eu já tinha em mente a cena final que queria desenhar. Máquinas se alinhando em fila e marchando sem rumo. Era essa a imagem que eu havia montado na cabeça, e o título também deveria ser *A Marcha do Cheiro da Morte*. (No fim, o editor não aprovou e ficou só *GYO* mesmo.) Por isso, fui escrevendo a história de trás para a frente, para que tudo chegasse a esse desfecho.

Como questão básica, para um peixe avançar sobre o solo, precisaria caminhar sozinho. E isso tornaria necessário algum tipo de mecanismo para sua mobilidade.

A solução foi acoplar uma máquina ao peixe, algo como patas de caranguejo, que ainda lembrasse um pouco uma criatura orgânica. Para fazer isso andar, pensei em um motor movido a pistão, que usaria o gás proveniente da decomposição de cadáveres infectados por uma bactéria desconhecida.

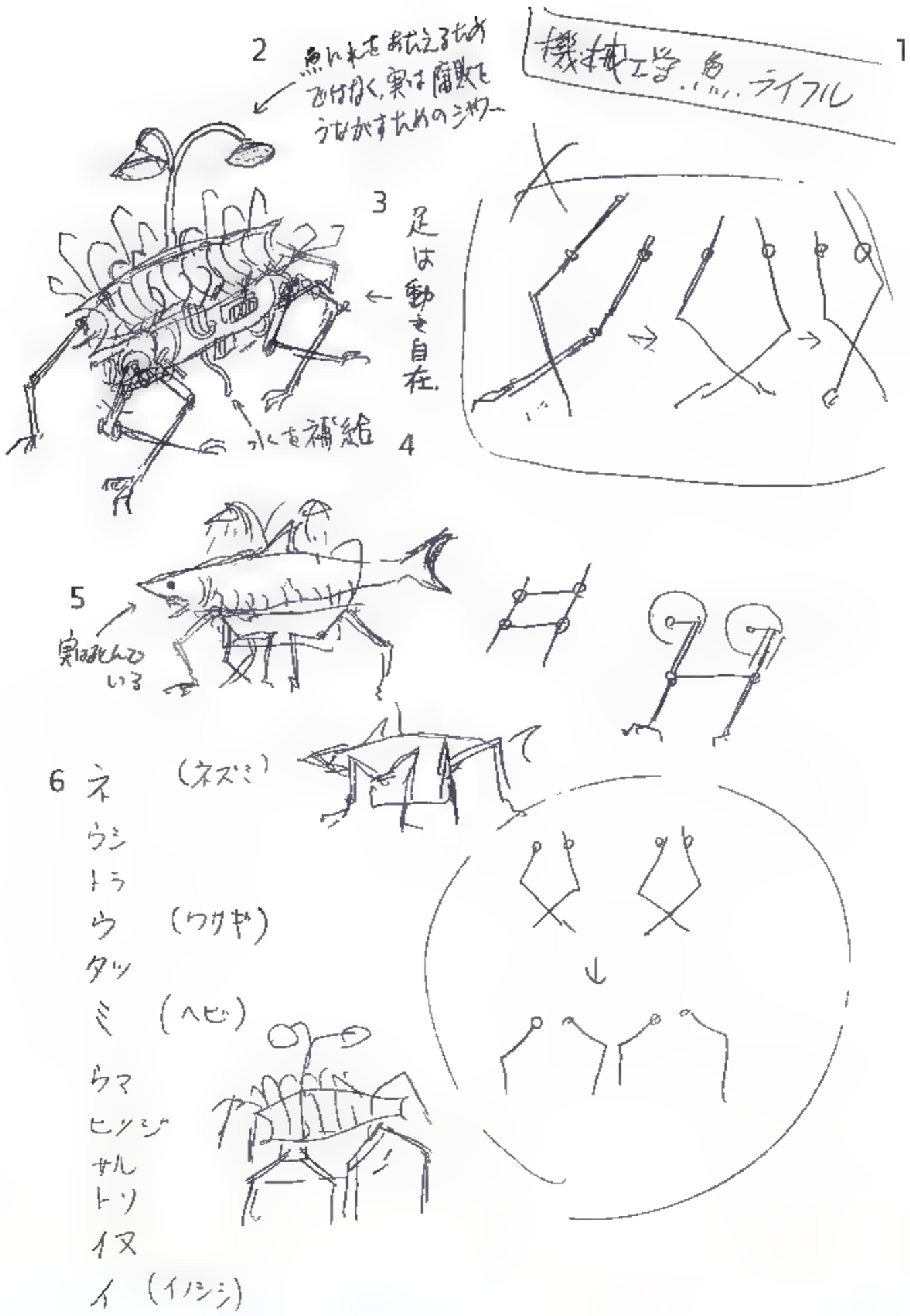
N.E.: Publicado no Brasil pela editora Devir em 2021.

Porém, não bastava apenas caminhar. Isso seria surpreendente, mas não aterrorizante. Para que alguém tivesse medo disso, seria necessário deixar clara a "intenção" dessas máquinas de ameaçar a sua vida e a dos outros.

Foi então que acrescentei a ideia de que o próprio gás teria uma vontade maligna, possuindo o corpo não somente dos peixes, como também dos elefantes, leões e até de seres humanos. Dessa forma, o roteiro de GYO acabou se assemelhando ao de um filme de surto pandêmico.

Quanto ao visual dos peixes caminhando em terra firme, é clara a influência do H.R. Giger, o artista plástico suíço responsável pelo *design* da famosa criatura do filme *Alien* (Reino Unido/EUA, 1979). As formas de vida biomecânicas retratadas por ele, com humanos e máquinas que parecem ter sido fundidos por meio de cabos e fios, exalam um terror e erotismo indescritíveis, e eu as considero extremamente atraentes.

Claro que não copiei simplesmente o estilo do senhor Giger. Eu também tenho um forte interesse pessoal no que se refere à metamorfose, fusão, divisão e destruição do corpo humano. Deixarei a explicação das razões para as considerações finais deste capítulo, mas adianto que eu não uso a distorção do corpo humano apenas para chocar os leitores — acho que isso está enraizado em um medo mais fundamental para mim, em um medo do "ser humano em si".



(1) Engenharia mecânica. Peixes. Fuzil.

(2) Chuveiros não para molhar os peixes, são mais para estimular a decomposição.

(3) Pernas livremente articuláveis.

(4) Para se hidratar.

(5) Na verdade, está morto.

(6) Rato (CAMUNDONGO)
Boi
Tigre
Lebre (COELHO)
Dragão
Serpente (COBRA)
Cavalo
Cabra
Macaco
Galo
Cão
Javali (PORCO)

このものは生命体ではなく鉱物で構成された可動性のある構造体。一見機械には見えないが有機としては機械みがくし金属光沢

このロボットは、菌の発生（それは深海で発生した）に伴って、独自に発生した機械。人間が作ったものでなく機械が自然発生。

ガス菌の発生でせるガスにも何となく意志があるように思える。

ガスに人を操る能力があるように思える。ガスの意志で菌におかされた

(7) Pernas do Diabo (uma máquina horripilante)

(8) História de uma máquina cujo uso é desconhecido.

(9) Encontraram uma estranha perna mecânica no meio da montanha. Tem um chuveiro.

Eu (garota) não entendo nada de máquinas, mas, por influência do meu namorado, que é fissurado por invenções, tento aprender um pouco, porém...

(10) Ela aparece andando em outra dessas máquinas, já como cadáver, fazendo barulho metálico. Está sendo regada pelo chuveiro.

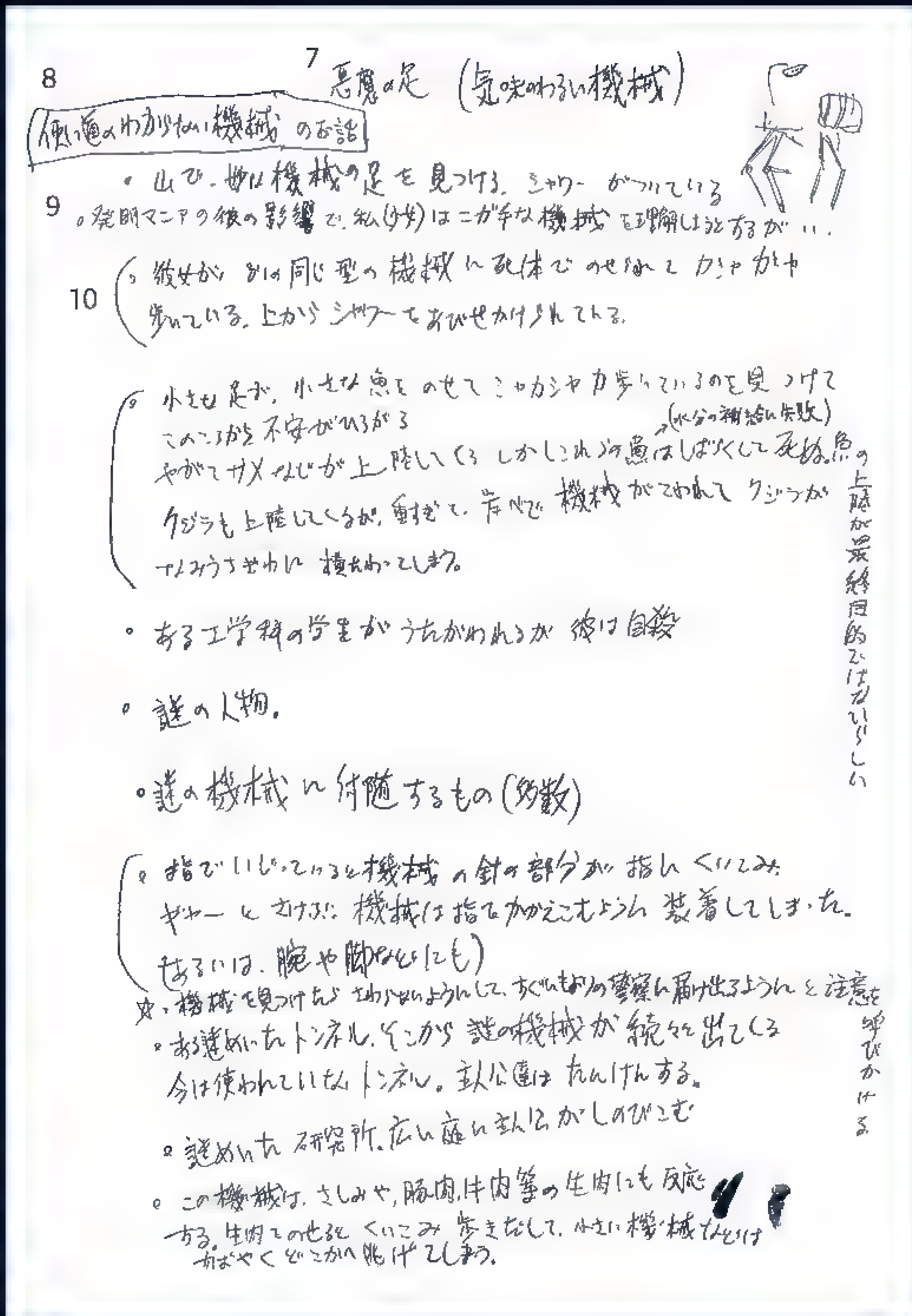
Encontram um pequeno peixe andando em uma máquina menor e, a partir disso, a ansiedade começa a se espalhar.

Então tubarões e outros peixes começam a subir em terra firme. Mas esses peixes acabam morrendo em pouco tempo. (Falharam em se hidratar.) Parece que vir à terra não é o objetivo final dos peixes.

Uma baleia também tenta sair da água, mas é pesada demais. A máquina quebra na praia e a baleia fica encalhada.

Um estudante de engenharia é suspeito, mas comete suicídio.

Pessoa misteriosa.


8
7 悪魔の足（気味のわるい機械）
使い道のわからない機械のお話
・山で、妙な機械の足を見つける。シャワーがついている
9 ・発明マニアの彼の影響で、私（少女）はニガ手な機械を理解しようとするが…。
10 ・彼女が、別の同じ型の機械に死体でのせられてカシャカシャ歩いている。上からシャワーをあびせかけられている。
・小さな足が、小さな魚をのせてシャカシャカ歩いているのを見つけて このころから不安がひろがる
やがてサメなどが上陸してくる しかしこれらの魚はしばらくして死ぬ。（水分の補給に失敗）魚の上陸が最終目的ではないらしい
クジラも上陸してくるが、重すぎて、浜べで機械がこわれてクジラがなみうちぎわに横たわってしまう。
・ある工学科の学生がうたがわれるが 彼は自殺
・謎の人物。
・謎の機械に付随するもの（多数）
・指でいじっていると機械の針の部分が指にくいこみ、ギャーとさけぶと機械は指をかかえこむように装着してしまった。（あるいは、腕や脚などにも）
☆・機械を見つけたらさわらないようにして、すぐにもよりの警察に届け出るように と注意をよびかける。
・ある謎めいたトンネル。そこから謎の機械が続々と出てくる
今は使われていないトンネル。主人公達はたんけんする。
・謎めいた研究所。広い庭に主人公がしのびこむ
・この機械は、さしみや、豚肉、牛肉等の生肉にも反応する。生肉をのせるとくいこみ歩きだして。小さい機械なんかはすばやくどこかへ逃げてしまう。

Acessórios da máquina misteriosa (há vários).

Alguém mexendo na máquina. Sai uma agulha dela que se finca no dedo. A pessoa grita. A máquina envolve o dedo e acaba se acoplando. (Ou então, no braço ou na perna.)

Espalha-se o alerta para que quem encontre a máquina não a toque e avise o posto policial mais próximo.

Máquinas misteriosas continuam saindo de um túnel misterioso.

Um túnel que não está mais em uso. Os personagens resolvem explorá-lo.

Um misterioso laboratório de pesquisa. O protagonista entra furtivamente no imenso jardim.

A máquina reage também a sashimi, carne de porco, carne bovina etc. É só dar um pedaço de carne crua que ela se acopla e começa a andar. Máquinas menores saem correndo com grande agilidade.

Inicialmente pensei em colocar chuveiros na máquina para estimular a decomposição do corpo, mas isso daria um ar mecânico demais e eu não conseguiria enganar os leitores (fazê-los achar que eram realmente peixes com pernas). Por isso, descartei a ideia.

12 *Os Fincados**: a materialização do que não se vê

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki* de maio de 2003)

Esta é a história de pessoas que cometeram crimes, e ficaram paralisadas até se petrificarem no local desses crimes, presas pelo peso na consciência (sentimento de culpa). O tema é literalmente "crime e castigo". Um trabalho com crítica social, coisa rara partindo de mim.

Por exemplo, quando ocorre um caso de assassinato, *bullying* ou abuso, acho que todos sentem algum grau de indignação diante daquele incidente tão injusto. Mas às vezes me pergunto se o culpado também não estaria atormentado pelo remorso, em maior ou menor intensidade. E foi a vontade de tornar visível o "peso" desses crimes que me fez criar o conto *Os Fincados*.

Porém, logo depois de fazer o esboço, percebi novamente que o conteúdo se assemelhava bastante ao *Tatazumu Hito* ("A Mulher de Pé"), do mestre Yasutaka Tsutsui, assim como aconteceu em *Cidade das Lápides*, citado anteriormente. Depois disso, lembro de me esforçar bastante para afastar a história daquela obra.

Eu também não fiquei muito satisfeito de ter revelado o chefe da Asano, a protagonista, como sendo seu agressor. Ficou óbvio demais.

O fato é que esse trabalho deixou vários pontos a serem reconsiderados.

N.E.: Compilado em *Contos Esmagadores*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

(1) ➡ Foram capturados por algum espírito preso àquela terra?

(2) Dá para ver como surge um espírito preso, com a pessoa ainda viva.

(3) "Ele vai se tornar um espírito preso àquele lugar."

(4) Logo no início, parecia que ele estava preso ali por causa do cachorro de estimação, mas, na verdade, eram mãos saindo do chão que o seguravam.

(5) Do nada, o jovem se entrega às lembranças de um certo período/passado.

(6) O fincado fez alguma coisa nesse lugar. Ou então algo acontece nesse lugar.

(7) Em dado momento, a própria pessoa não sai mais do lugar, ao que fica atrelada.

Mais e mais pessoas passam a fazer isso.

(8) Dependendo, algumas choram, gritando "alguém me tire daqui!!"

Mas, mesmo tentando tirá-la do lugar, ela não se move de jeito nenhum.

(9) Com o passar do tempo, os fincados começam a capturar quem se aproxima e não largam mais.

(10) ★ Há pessoas que conseguem desapegar e sair do lugar. (Como elas conseguiram se desapegar de seus pensamentos?)

1
→ その土地の自縛霊ってかまったくか？

2 自縛霊ができる様が本人が生きているうちから見る事ができる。

3 「彼はあの場所で地縛霊になるのよ。」

4 最初怒りのため動けないのかと思っていたら 地面から手が出て おさえられていた

5
・静かにふとある時期、過去の思い出にひたる。

6. 自縛者は、その場所に何かをする。あるいは その場所に何かが発生する

7 ・そのうち 自分が何らかの思いいれのある場所から動けなくなる という人々がどんどん増えていった。

8 ・人によっては「私をここから連れだして!!」と泣きさけんでいる人もいる。 しかし連れだそうとしても、テコでも動かない。

9 ・そのうち 自縛者達は、近寄ってきた人を捕まえて、はなさなくなる。

☆ 中には、思いを断ち切る者もいてそういう人はその場から立ち去る 10 事ができる。(彼はどうやって思いを断ち切る事に成功したのか?」

Espíritos presos são entidades já conhecidas, mas, nesta história, achei que seria mais interessante se uma pessoa viva ficasse como um espírito preso à terra.

13 *Bilhões Solitários**: ideia desenvolvida a partir de uma única paisagem mental

(Publicado pela primeira vez na revista semanal *Big Comic Spirits*, edição N.º 2 de 2004)

Na hora de elaborar o conceito para um conto, muitas vezes começo com uma imagem, como no caso do *Bilhões Solitários*. Eu desenvolvi a história a partir de uma única paisagem criada pela minha mente, na qual vários cadáveres estavam ligados por fios e abandonados nas águas de um rio, transformados em uma bizarra instalação contemplativa. (Nem eu sei explicar por que essa imagem veio a mim.)

Outra coisa que acontece muito comigo é de o tema da obra vir à tona só durante o processo, com a história já em andamento, mas nesse caso o tema foi "ligação", exatamente como imaginei no começo. Para a premissa, pensei em algo irônico, como pessoas evitando amar, confiar e se ligar (emocionalmente) umas às outras, justamente por medo de serem assassinadas por uma misteriosa organização que mata indivíduos ligando (fisicamente) seus corpos com fios.

Falando assim, parece até que eu já previa a solidão à qual as pessoas estariam sujeitas no atual mundo das redes sociais, porém, naquela época, isso nem passava pela minha cabeça.

Mas é verdade que o ano de 2004, quando esse conto foi lançado, foi um período em que a internet estava bombando com fóruns como o 2channel (atual 5channel), que tiveram um aumento explosivo de usuários, e redes sociais como o mixi começavam a se espalhar rapidamente pelo mundo todo.

N.E.: Compilado em *Vênus Invisível*, publicado no Brasil pela editora Devir em 2022.

Foi também nessa época que a reclusão dos jovens começou a ser tratada como uma questão social, e palavras como "NEET"[1] passaram a ser amplamente usadas nos meios de comunicação.

Eu mesmo comecei a usar a internet nessa época, por isso, alguns desses tópicos já surgiam para incrementar minhas histórias. Por outro lado, fico pensando que eu poderia ter enriquecido um pouco mais o desdobramento dela, até chegar no desfecho.

Na fase do rascunho, Michio, o protagonista, recebia uma ligação de Natsuko, a garota por quem ele era apaixonado, e ia até a casa dela. Chegando lá, encontrava Natsuko e os pais dela já mortos, com os corpos costurados uns nos outros, uma conclusão que teria sido um tanto insossa.

Foi o meu editor encarregado que me pediu algo mais inusitado, que foi o que todos puderam ler publicado. Portanto, o final desse conto se deve à ideia dele. Ficou bem melhor do que aquele que eu havia elaborado originalmente, mas não consigo deixar de sentir uma certa estranheza, aquela sensação de que foi algo encaixado mais tarde.

Eu queria ter incluído algum prenúncio desse fim no meio da história, mas não deu tempo.

---

(1) Ou "nem-nem", em português, referindo-se aos jovens que "nem trabalham, nem estudam".

Eu havia escolhido o título *O Caso dos Assassinatos Agregados*, que foi sumariamente rejeitado pelo editor encarregado. Devido a isso, usei uma palavra que havia anotado durante o rascunho: "*okumanbocchi*"[2].

(2) Literalmente, "incontáveis solitários", adaptado na edição brasileira como *Bilhões Solitários*.

14 *Planeta Demoníaco Remina**: um absurdo pensado de forma científica

(Publicado pela primeira vez na edição extra da revista semanal *Big Comic Spirits Casual*, N.º 1 a 6, entre 2004 e 2005)

— Mestre Ito! O que acha de escrever uma história sobre um planeta devorador de estrelas? — foi a sugestão trazida a mim pelo editor Nakaguma, da *Big Comic Spirits*.

Batizamos o planeta de Remina, assim como uma personagem da história, e fizemos com que esse corpo celeste se tornasse uma grande ameaça à Terra.

Logo percebi que um planeta vir consumir a Terra não seria suficiente para sustentar uma publicação em série. Então resolvi acrescentar um ambiente de caça às bruxas: o povo se voltaria contra Remina por causa de um boato de que matar a garota com o mesmo nome do planeta poderia evitar essa ameaça. Não preciso nem dizer que isso teve influência de *Devilman*, do mestre Go Nagai, certo?

Aliás, a cena de tortura da Remina — que acontece lá pelo meio da história — foi escrita para atender a um pedido pessoal do editor Nakaguma. Parece que ele depositava enorme expectativa em uma tremenda cena de tortura erótica, a apoteose de toda a perversão de Junji Ito, o desenhista de mangás de terror.

Porém, ao ver a cena da tortura pronta, ele se restringiu a comentar:

— Como você vive desenhando mangás esquisitos, achei que fosse um baita pervertido, mas é mais recatado do que imaginei.

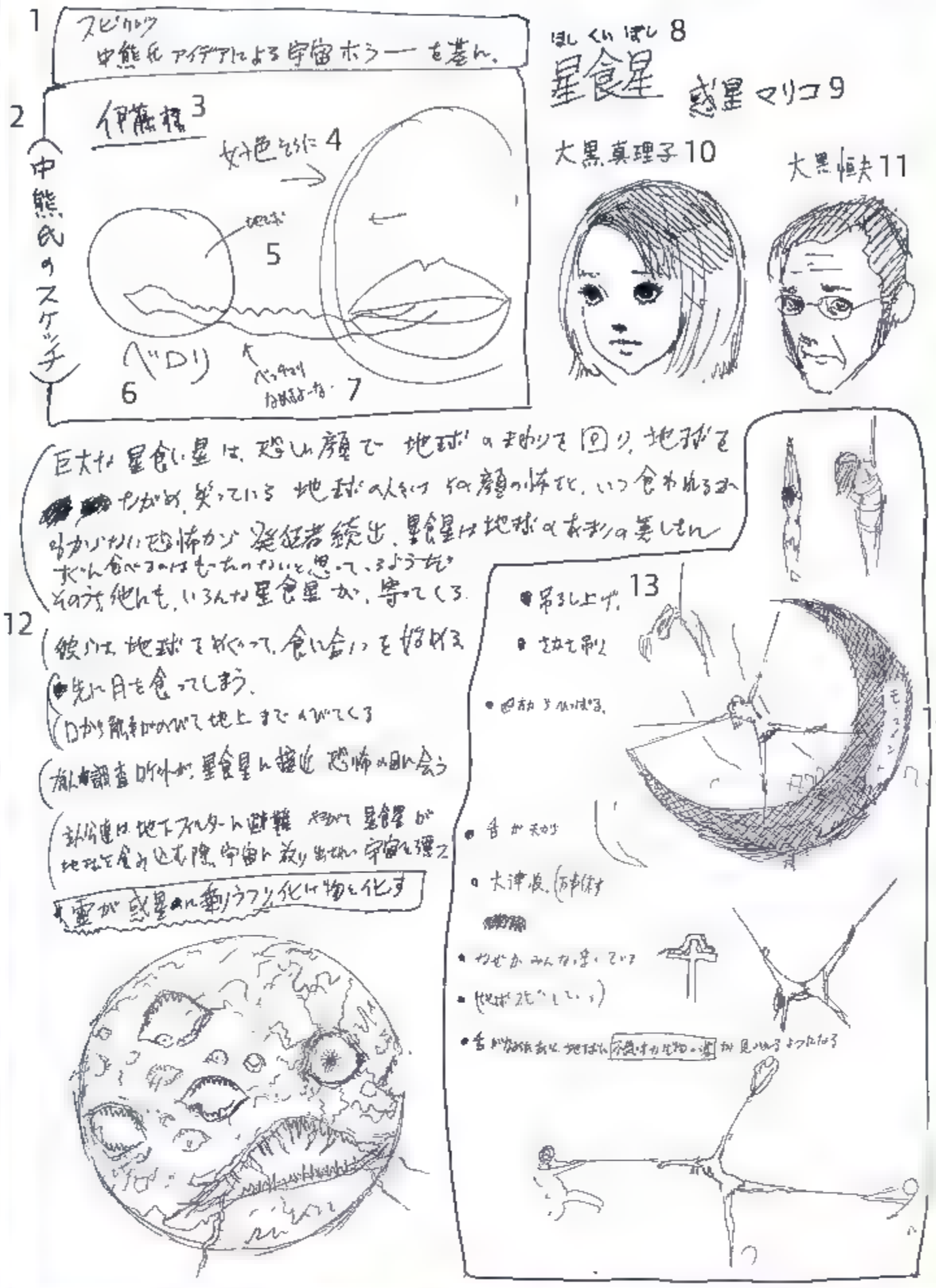
N.E.: Publicado no Brasil pela editora Devir em 2024.

Fico me perguntando o quão depravado ele me considerava...

Durante a produção, a minha dificuldade foi em tentar seguir as leis da física, pois trata-se de uma história de grande escala.

Por exemplo, imaginem um planeta como uma bola de pingue-pongue flutuando dentro de uma nave espacial sob gravidade zero. Se ela sofre a aplicação de uma força externa, pode ir parar bem longe. Na história, há uma cena em que o planeta Remina lambe a Terra com uma língua gigante, mas, se isso acontecesse no mundo real, a Terra giraria como um pião em alta velocidade e uma poderosa força centrífuga acabaria por lançar longe tudo que está sobre a sua superfície. Foi esse o raciocínio que me levou ao "pega-pega aéreo" que aparece mais para o final da série.

E como se trata de uma história ambientada em um futuro próximo, desenhei uma cidade futurista idealizada. No entanto, quando posteriormente li *PLUTO*, do mestre Naoki Urasawa, lamentei bastante pela falta de detalhes na cidade que criei.



(1) Para a *Spirits*.

Um terror espacial baseado na ideia do editor Nakaguma.

(2) Esboço do editor Nakaguma

(3) Mestre Ito

(4) De forma lasciva

(5) Terra

(6) SLEP

(7) Como se lambesse molhado

(8) Planeta devorador de estrelas

(9) Planeta Mariko

(10) Mariko Ooguro

(11) Tsuneo Ooguro

(12) O planeta devorador de estrelas é gigante e gira em torno da Terra com uma cara assustadora. Olha para a Terra com um sorriso no rosto. Os terráqueos enlouquecem de medo desse rosto aterrorizante, porque não sabem quando serão devorados. Parece que o planeta devorador está muito impressionado com a beleza da Terra e acha que seria um desperdício comê-la tão depressa. Eventualmente, outros planetas devoradores começam a se aproximar da Terra.

Eles começam a devorar uns aos outros, brigando para ver quem come a Terra.

Acabam comendo a Lua primeiro.

Tentáculos saem de sua boca e se estendem até o chão.

Um foguete tripulado de pesquisa se aproxima do planeta devorador. Encaram um olho aterrorizante.

Os personagens se refugiam em um abrigo. Quando o planeta devorador começa a comer a Terra, eles são ejetados para o espaço e saem vagando.

Um espírito possui o planeta e o transforma em monstro.

(13) Pendurada

Pendurada de cabeça para baixo.
Puxada pelos membros.
Língua vindo do alto.
Grande *tsunami*. (Está tudo perdido.)
Todos flutuando, por alguma razão.
(A terra está girando.)
Depois que a língua a lambe, estranhas criaturas começam a aparecer na Terra.

(14) Monumento

No conceito inicial, a ideia era Júpiter ser possuído pelo espírito de um morto e transformado em monstro. Mas, no final, mudei para a aparição de um planeta desconhecido, devorador de estrelas, emerso de um buraco de minhoca.

Considerações finais do Capítulo 3:

Tendo a ideia e criando a história

A partir daqui, pretendo apresentar o raciocínio por trás das minhas ideias e da criação de histórias voltadas aos mangás de terror.

Em primeiro lugar, devo avisar que eu nunca tive aulas de como fazer mangás de terror. Ou seja, nunca criei com embasamento teórico. Portanto, o que escreverei daqui para a frente será um apanhado de observações pessoais sobre um método que descobri ser possível em retrospecto, revendo os trabalhos que já fiz.

Lamento se pareço estar na defensiva logo de cara, mas é que eu não quero entregar ensinamentos de cartilha que acabem restringindo a interpretação ou limitando a imaginação dos leitores. Acredito que todos devemos ser mais livres, tanto quem lê quanto quem cria.

Se, ainda assim, estas linhas puderem ajudar de alguma forma os excêntricos que pretendem trabalhar com mangás de terror ou os que já trabalham com outras atividades criativas, ficarei muito feliz.

Pensando a partir do clímax

Primeiramente, vamos dar uma olhada no fluxo geral da criação de uma história. Pressuponham que a obra seja um conto fechado.

No meu caso, depois de ter a ideia que servirá de núcleo central da história, começo a anotar palavras-chave e frases curtas relacionadas a ela no meu caderno. (Ultimamente, tenho feito anotações no Pomera*, o que otimiza o trabalho.) Depois de acumular certo volume de informações, ligo uma palavra-chave à outra, a fim de criar o esqueleto da história. É nesse momento que defino traços gerais como idade, personalidade, relacionamentos dos personagens e tudo mais.

Definida a trama, o próximo passo é escrever o roteiro no computador. Eu costumo detalhar bem a ambientação, os diálogos etc., já montando na cabeça a divisão de quadros e os desenhos que farei. Vou e volto nisso algumas vezes para ir condensando o conteúdo e, quando já tenho grande parte da arte pensada, começo a etapa do *storyboard* (esboço do mangá).

É mais ou menos esse o processo de trabalho. O que faço na prática não deve ser tão diferente dos outros desenhistas de mangá.

Ao montar uma história, procuro criar uma estrutura que aproveite ao máximo a ideia que tive inicialmente, para que fique o mais interessante possível. Essa ideia, no meu caso, costuma ser uma única imagem.

N.T.: Bloco de notas digital com teclado portátil, da marca japonesa King Jim.

Por exemplo, no conto *Antepassados*[1] (vide página 264 deste livro), a primeira imagem que me veio à cabeça foi a dos totens indígenas norte-americanos, com cabeças humanas encaixadas umas às outras, formando uma corrente. A concepção de *Os Longos Cabelos do Sótão*[2] também partiu da imagem de uma cabeça decepada e pendurada nas vigas e pilares do sótão pelos longos cabelos enroscados.

Levar um apelo visual forte para o fim e ir montando a história em direção a esse clímax é o método que melhor funciona para mim. Contudo, eu só consigo saber se essa imagem funcionará como o ápice de toda a narrativa depois de desenhada. Por isso, antes de mais nada, preciso desenhar pelo menos um quadro para avaliar cuidadosamente se aquilo tem impacto suficiente para impressionar os leitores ou não.

Para o desenvolvimento do roteiro em si, há diversos métodos, como a regra dos quatro atos (introdução, desenvolvimento, reviravolta e conclusão), mas eu mesmo prefiro terminar a história em seu clímax.

Em uma obra de terror, revelar a verdadeira natureza dos fenômenos psíquicos ou monstros é comparável a revelar um truque de mágica. Assim como não há nada mais chato do que um número de mágica cujo truque já conhecemos, os leitores de uma obra de terror só conseguem se entreter quando a identidade daquilo que apavora e ameaça o personagem é desconhecida. **É a angústia e desconfiança, nascidas do sentimento de "mas que diabos está acontecendo aqui?!", que servem de força motriz para se continuar uma leitura,** enquanto intensificam a tensão dos leitores em relação ao que vai acontecer no clímax da história.

---

(1) Compilado em *Calafrios* e *Cidade das Lápides*, publicados no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2022 e 2023, respectivamente.

(2) Compilado em *Morada do Desertor*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

Uma história pode não nascer a partir de um tema (pelo menos para mim)

É recorrente para mim que o tema surja depois da história quase pronta. Bons exemplos disso são *Cidade sem Ruas* e *Uzumaki*, que já citei anteriormente. Em muitos casos, eu começo com uma imagem, desenvolvo a história a partir dela, e é apenas durante o processo que o tema intrínseco àquele conto se concretiza em meu íntimo.

Não que eu queira me legitimar, mas parece que o diretor de filmes Akira Kurosawa também trabalhava desse jeito. Há muito tempo, assisti a um documentário sobre o filme *Kagemusha, a Sombra do Samurai* (Japão, 1980), no qual o diretor Kurosawa declarava que, para ele, tudo começava com pequenas imagens em sua mente, e essa coisa de tema da obra ele inventava no final. Lembro-me de ter concordado bastante com isso.

Não posso discorrer sobre cinema porque está fora da minha *expertise*, mas, quando se trata de desenho, posso dizer que não há como trabalhar com isso sem ter um tipo de raciocínio extremamente objetivo. Por exemplo, se lhes propusesse um tema como "intenção assassina" ou "loucura", que tipo de imagem (desenho) viria à sua mente? Deve ser difícil visualizar algo de imediato e, mesmo que não seja, provavelmente cada um traçaria algo diferente. É extremamente complicado criar uma ilustração que seja universalmente apavorante para todos, principalmente a partir de conceitos tão abstratos como esses.

Por outro lado, novas ideias muitas vezes podem nascer a partir de uma "forma".

No caso de *GYO*, a minha aflição de pensar em um tubarão aterrorizante me perseguindo foi o que me fez imaginar um deles andando em terra firme. A partir daí, a história se desenvolveu em etapas. Comecei pela invenção das pernas mecânicas para os tubarões andarem em terra, verifiquei as estruturas internas possíveis para viabilizar a máquina, inventei o gás que forneceria energia para o funcionamento dela, tive a ideia da zumbificação das criaturas contaminadas pela bactéria misteriosa, e assim por diante.

Esse método de concatenar as ideias como um jogo de associações nem sempre é bem-sucedido, pois traz o risco de cair na incoerência. Mas, por outro lado, guarda o potencial de gerar conceitos que nem sequer imaginamos. Pode acontecer de o fóssil que começamos a escavar achando que é uma garra de leão se revelar um belo dente de tiranossauro.

Devemos estar cientes de que decidir o clímax desde o começo também significa, em certa medida, impor restrições. **Contudo, também é verdade que, quanto mais bizarras as restrições que nos impomos, mais nos esforçamos em ter ideias para que as coisas façam sentido, e isso pode até ajudar a história a seguir por um rumo inesperado.** No fim das contas, o que importa é o bom resultado.

A origem das ideias é uma sensação de estranhamento

Vamos pensar a seguir sobre métodos para se ter ideias.

Existem diversas fontes de inspiração. Uma delas são os "ganchos" que ficam nas memórias.

Como exemplo prático, posso mencionar os contos *Garota Má* e *O Beco*, mas o que eu quero enfatizar aqui é que as experiências que tivemos e os eventos que vivenciamos no passado não servem como fonte por si só. O importante mesmo são **as emoções, o estranhamento e até os traumas que provêm dessas experiências (memórias).** Em vez de caçar conscientemente as memórias antigas, o que faço é recorrer a **fragmentos de sentimentos e pensamentos que tive na época, que ficaram de alguma forma depositados no fundo da minha mente, transformando-os em fonte para as minhas ideias.**

No caso da personagem Fuchi, do conto *Modelo Fotográfica** (vide página 216 deste livro), alguns podem achar que eu realmente conheci uma modelo monstruosa como aquela, mas não. A inspiração para ela surgiu enquanto eu folheava uma revista de moda, partindo da impressão que tive de uma modelo muito bonita... mas que, de alguma forma, me causava estranhamento.

Em outras palavras, o que eu quis evocar com essa personagem não é a horripilação pela aparência, mas sim o estranhamento que senti ao bater os olhos nela. Seguindo essa lógica, o cerne

---

N.T.: Compilado em *Calafrios* e *O Beco*, publicados no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2022 e 2023, respectivamente.

de *Garota Má* é o sentimento de culpa, enquanto em *O Beco* é a sensação de clausura.

Normalmente, narrativas de terror são baseadas em experiências próprias ou de pessoas próximas, que costumamos contar aos outros como algo fantasmagórico que aconteceu um dia, de alguém que ouviu de outro alguém...

Mas, no meu caso, as ideias costumam vir de fontes que nada têm a ver com experiências apavorantes, por assim dizer. Elas vêm de uma paisagem ou estrutura urbana, de uma habilidade incomum de algum animal, de algum mecanismo do corpo, das leis da natureza e do universo e até dos sonhos. (Para começo de conversa, eu nem teria como usar uma experiência própria, pois nunca vi fantasmas nem vivenciei fenômenos psíquicos em toda a minha vida.)

Por outro lado, transformar assuntos que nada têm a ver com horror, como uma ficção científica ou um documentário, em uma história de terror, exige um impacto visual. Apenas desenhar os elementos típicos não bastam, porque eles em si não possuem um aspecto apavorante. Portanto, precisamos caprichar na hora de torná-los visualmente assustadores. Essa pode ser uma das razões pelas quais eu costumo encher meus trabalhos de traços e hachuras.

O instante em que uma ideia evolui

Com essa explicação, as pessoas podem ter a impressão de que as ideias jorram de minha cabeça como água em uma fonte, mas, infelizmente, não é bem assim que funciona.

Quando trabalhei com *Balões Enforcadores*, por exemplo, sofri bastante até chegar a um roteiro satisfatório. Adotar a imagem que vi no sonho como ideia foi tranquilo, mas, daí em diante, eu não conseguia fazer o enredo se desenvolver de jeito nenhum. Passei um bom tempo matutando "não é assim, não é assado"... Até que, um belo dia, dirigindo na autoestrada com a cara fechada, uma solução me veio repentinamente. Mas logo vieram outros obstáculos, iniciando uma nova temporada de bloqueio criativo. Quando percebi, estava em um beco sem saída dos meus pensamentos. Cansado de tanto quebrar a cabeça, resolvi tomar um banho e, com o corpo relaxado, quem diria, a solução veio até mim de forma inesperada. E é assim praticamente toda vez, uma repetição infinita desse processo.

Claro que seria ótimo poder criar histórias facilmente, sem atravanques, mas eu acho que esses momentos de bloqueio criativo talvez sejam necessários para evoluir uma ideia.

Por exemplo, em *Balões Enforcadores*, só o mote de "balões serem maus presságios voando pelo céu da cidade" não seria tão inusitado. O importante foi o quanto pude extrapolar até chegar à ideia do "balão com rosto idêntico ao da pessoa que será atacada". Acho que a qualidade de um trabalho é determinada pelo tanto que conseguimos incrementar essa extrapolação.

Por isso, cito a importância de um período de maturação das ideias. Em outras palavras, **estar sempre descontente com a ideia inicial e insistir em se questionar pode servir como força motriz para elevar o patamar dela.**

É claro que, na realidade, não são poucas as obras que eu sinto que deixei sem digerir por completo, devido a um fator concreto e implacável chamado "prazo de entrega"... mas acho melhor não enumerar quais foram esses trabalhos.

Como ter ideias (1)

Derrubando a premissa do "tem que ser assim"

Então o que devemos fazer para conseguir ter ideias interessantes?

Se existisse resposta para isso, eu seria o primeiro a querer saber. Ainda assim, acho que posso ajudar com algumas dicas tiradas das minhas experiências. A seguir, apresentarei alguns exemplos.

O primeiro método que podemos abordar é o de "subverter premissas". Se quiserem, podem chamar de "inverter o clichê".

Em *Biocasa*, inverti a típica natureza dos vampiros de "querer sugar o sangue dos outros" para criar o personagem que "quer fazer os outros sugarem o sangue dele". Em GYO, distorci a premissa de que "peixes são criaturas que nadam no mar" e expandi a história a partir do pressuposto "o que aconteceria se essas criaturas viessem para a terra?".

Embora esse raciocínio não seja particularmente inovador, o fato de ser frequentemente mencionado por autores prova que ele deve ser altamente eficaz.

Na prática, ouso dizer que **pensar inicialmente com bom senso pode facilitar o surgimento de ideias extravagantes.** Por exemplo, o argumento de que "crianças devem ir cedo para a cama" faz muito sentido do ponto de vista do desenvolvimento infantil. Mas e se subvertêssemos esse pensamento? Se os adultos da família fossem colocados para dormir às oito da noite, e as crianças em idade escolar, pelo contrário, ficassem acordadas até umas duas da madrugada, isso não causaria estranhamento?

Pode ser que ideias inesperadas assim passem a surgir depois de derrubar as várias premissas existentes no mundo, que ditam as regras do "tem que ser assim".

Como ter ideias (2)

Juntando coisas que nunca seriam juntadas

Combinar coisas de naturezas díspares é outro método frequentemente citado.

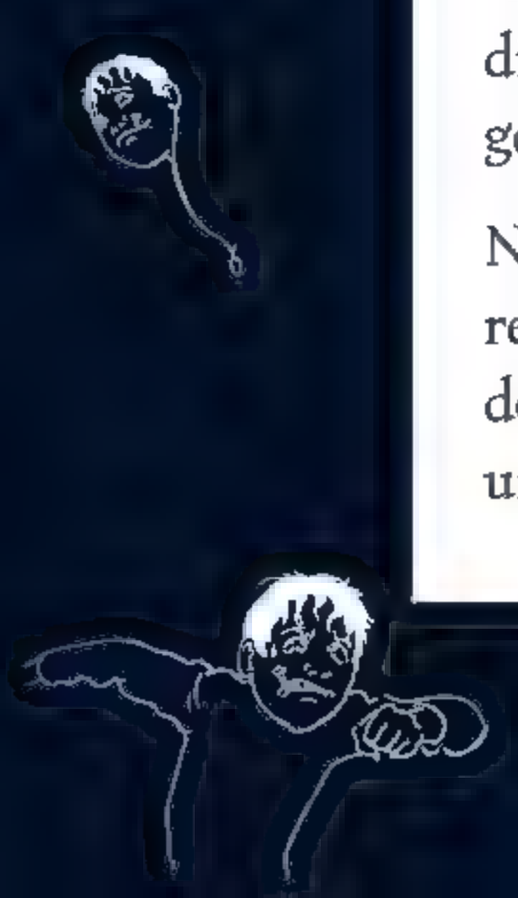
Particularmente, sinto que **quanto maior o contraste entre as coisas, ou até se forem opostas, mais imprevisível se torna a ideia** que brota da combinação delas.

Por exemplo, em *Cidade das Lápides*, juntei o "cemitério" com o lugar onde menos gostaríamos de encontrá-lo, que é "dentro de casa", obtendo um resultado visual interessante. Cemitério é um elemento bastante clássico do terror, mas combiná-lo com algo totalmente diferente pode nos fornecer uma nova perspectiva.

Sendo bem honesto, conseguir ou não uma combinação intrigante depende também, em grande parte, da sorte. Mas ainda há diversas outras maneiras de se criar combinações aleatórias intencionalmente.

Aqui, eu gostaria de citar o mestre da ficção científica Shin'ichi Hoshi, que usava um método chamado de "Elementos - Decompostos - Ressonantes - Combinados". Primeiramente, ele escrevia várias palavras e frases curtas em papeizinhos e os colocava em um saco. De lá, pegava dois papéis, como em um sorteio. Disso, nasciam diversas combinações de palavras que normalmente nem cogitaríamos, como "macaco/canhoto", "constituição/ao avesso", "monstro/contratado" e assim por diante. Dizem que é nessa combinação inusitada de palavras, gerada ao acaso, que o mestre Hoshi se inspirava.

Nem preciso dizer que transformar isso em uma história interessante exige outros tipos de habilidade e esforço por parte do(a) autor(a). Mas não custa nada conhecer esse método como um meio prático de gerar ideias inusitadas.



Como ter ideias (3)

Usando as habilidades dos animais e estruturas da natureza

Como mencionei anteriormente, eu me inspirei na habilidade da lagartixa de regenerar sua cauda para escrever *Tomie*, e na de camuflagem do camaleão para *Ladra de Rostos*. Em um trabalho mais recente, posso citar a pessoa em multicamadas do conto *Kyoufu no Juusou** ("Camadas de Terror") (vide página 280 deste livro), uma ideia que tive quando vi linhas de crescimento na superfície das conchas, iguais aos anéis de crescimento das árvores, enquanto cavoucava mariscos na praia.

Como podem notar, **aplicar ao corpo humano as habilidades únicas dos animais ou estruturas encontradas na natureza** pode, às vezes, nos trazer epifanias.

A questão é observar o quanto de impacto visual isso nos fornece no papel. Por exemplo, "uma garota dotada de olfato tão aguçado quanto o de um cão" não teria a menor graça como desenho, pois aparentemente não se diferenciaria em nada de uma pessoa normal. Mas a sensação de estranheza ou a originalidade do visual são extremamente importantes para o desenvolvimento subsequente da história.

Outra coisa que costumo estudar cuidadosamente é se há imprescindibilidade e razoabilidade em implantar aquela

---

NT.: Publicado pela primeira vez na revista bimestral *Nemuki+* de março de 2017. Não foi compilado em nenhum encadernado de quadrinhos do autor, apenas no livro *Ito Junji Kenkyu: Horror no Shin'en Kara* ("Pesquisando Junji Ito: Do Abismo do Terror"), da editora Asahi Shimbun, em dezembro de 2017. Inédito no Brasil, foi adaptado para animê pela Netflix, como episódio da série *Junji Ito: Histórias Macabras do Japão*, de 2023.

habilidade animal ou estrutura em um personagem. Atribuindo características especiais como a "juventude eterna e imortalidade" e "beleza eterna" para a Tomie, e a "vontade de ser outra pessoa" em *Ladra de Rostos*, acho que pude satisfazer os desejos e ambições universais de todo ser humano.

É esse tipo de mecanismo que dá aos roteiros, à primeira vista absurdos, um sentido de coerência e contingência que os fortalece.

Mentindo, mas apenas uma vez

Enfim, há um cuidado que devemos tomar ao colocar as ideias em uma história. Trata-se de "não mentir".

Para ser mais exato, não mentir além da única e grande mentira que eu já conto no começo de cada história. A exemplo de balões com a sua cara aparecendo para te enforcar ou de um planeta devorador de estrelas que tenha viajado 16 anos-luz de distância para consumir a Terra.

Em outras palavras, a própria ideia dos mangás nada mais é do que uma grande lorota.

E, para contar uma lorota dessas de forma convincente, não podemos negligenciar os detalhes da história de jeito nenhum.

Portanto, em *Balões Enforcadores,* estipulei que o material do balão em forma de rosto seria de náilon simples, para que os leitores se espantassem ao descobrir que um monstro assustador pode ser feito de um material tão comum, e também imprimir realismo à história. Em *Planeta Demoníaco Remina,* por sua vez, trouxe para a segunda metade da narrativa a suposição de que, se a Terra girasse mais rápido, a força centrífuga excederia a da gravidade e o peso dos objetos seria quase anulado.

É claro que sou um leigo em ciências e posso errar. Mas, para tornar o mundo absurdo da ficção convincente, é importante pensar e especular da forma mais científica possível. **Para atrair os leitores ao universo de uma grande lorota, creio que seja necessário montar alicerces de pequenos fatos complementados com detalhes plausíveis.**

Quando eu era criança, acreditava piamente em fantasmas e OVNIs. Na época do colegial, o que assombrava as ruas do Japão era a lenda urbana da *kuchisake onna* ("mulher da boca rasgada"), e eu me lembro de ir e voltar pelo caminho da escola pensando em como adoraria dar de cara com ela, se realmente existisse. Hoje em dia, já não acredito mais nessas coisas, mas, como reflexo disso, ainda carrego um desejo contraditório dentro de mim, de querer experienciar algum fenômeno sobrenatural.

Uma das razões que me fazem buscar sempre o realismo nos meus trabalhos é o fato de não podermos passar por experiências sobrenaturais no mundo real — então, que possamos ao menos vivenciá-las virtualmente no mundo dos mangás. Talvez **a ilusão, quase um desejo,** de que algo misterioso assim possa acontecer nas nossas vidas esteja servindo para mim como pretexto para a criação de novas histórias.

A "gramática" do terror condensada em *Tubarão*

Até aqui, apresentei minha própria maneira de construir histórias e conceber ideias.

Mas o fato é que uma imagem vale mais do que mil palavras. O caminho mais rápido para quem quer aprender a criar mangás de terror, sem dúvida, é conhecendo os clássicos do passado. Na verdade, eu também acho que aprendi a "gramática" do terror fazendo isso.

Quanto ao repertório específico, certamente sugiro as obras dos mestres Umezz e Koga, como já recomendei algumas vezes aqui. Mas, se preferirem experimentar a verdadeira emoção do terror por meio de um trabalho audiovisual, indico, sem dúvida, o filme *Tubarão*. Eu assisti na TV quando estava no 6° ano do primário e passei a ter horror a tubarões.

Talvez dispense explicações, mas *Tubarão* é um filme estadunidense de 1975, dirigido por Steven Spielberg. O enredo principal da história é simples — são três homens que lutam contra um tubarão gigante comedor de gente —, mas o diretor, com sua exímia habilidade narrativa, conseguiu transformá-lo em um filme aterrorizante e de tirar o fôlego.

Tubarão se destaca em como "não mostra" o predador de humanos.

No filme, três sujeitos — um delegado da polícia, um oceanógrafo e um pescador — saem em um barco, em alto-mar, para exterminar um tubarão gigante que andou matando banhistas. O "porém" é que o alvo, o suposto tubarão gigante, demora a se revelar na história. A noite cai, os homens resolvem beber e o pescador começa a contar sobre um trágico incidente que

viveu no passado. Quando jovem, ele estava servindo na guerra como marinheiro, quando seu navio foi atingido por um torpedo inimigo e naufragou. Então um cardume de tubarões avançou e seus companheiros acabaram devorados, um após o outro.

O pescador mostra a cicatriz da mordida de um tubarão em seu corpo, conta histórias de como os olhos desse peixe reviram quando vão abocanhar um ser humano e deixa os outros dois impressionados. Dessa forma, o diretor é bem-sucedido em plantar o medo nos espectadores, convencendo-os de que se trata de um animal incrivelmente perigoso, sem que o tubarão comedor de gente tenha sequer aparecido em absolutamente nenhuma cena anterior.

O filme também vai acumulando passagens dignas de serem consideradas lendas urbanas, como um enorme dente preso no fundo do barco, a sombra projetada na superfície do mar com cerca de oito metros de comprimento, a isca arrastada para dentro da água com a construção do cais, entre outras, fazendo com que a imaginação do espectador crie o medo sozinha.

Esse método é bastante eficaz no gênero do terror, no qual se deve ter a cautela de não revelar a verdadeira identidade do monstro com tanta facilidade. Considero *Tubarão* uma cartilha a ser seguida.

O que mais temo é a mim mesmo

Continuando a falar sobre coisas assustadoras, eu tenho medo de tubarões, mas tenho muito mais pavor de seres humanos, principalmente de mim mesmo.

Tenho esse medo de mim já há muito tempo. Lembro que, quando era criança, ouvi minha própria voz gravada em uma fita cassete e tive uma sensação esquisita que não sei explicar. Depois que os vídeos caseiros se popularizaram então, eu detestava me ver filmado. Eu aqui, e outro de mim na tela da televisão. Era um tremendo desconforto ver ali outra existência identificada como "eu" em um lugar afastado de mim.

Por causa desse meu medo instintivo de mim mesmo, muitos dos meus trabalhos são baseados no tema do *doppelgänger* (um outro "eu").

Por exemplo, em *Tomie,* a autorreprodução desenfreada torna a própria Tomie sua maior ameaça; na série *Oshikiri*[1], uma outra versão do personagem vem de um mundo paralelo para matá-lo, e assim por diante. Além desses, pode-se dizer que *Balões Enforcadores* e *Mortos de Amor* também são trabalhos que nos causam um medo semelhante ao que sentimos de um *doppelgänger*. Inclusive, em um trabalho mais recente, a adaptação de *Declínio de um Homem*[2], criei uma situação na qual o personagem Yozo Ohba, como se sabe, um *alter ego* do autor, se encontra com o próprio Osamu Dazai em um hospital psiquiátrico.

---

(1) Compilada em *Frankenstein*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2021.

(2) Publicada no Brasil pela editora JBC em 2023

Enfim, sem sombra de dúvida, o "eu" é um tema indissociável para mim, mas acho que todo mundo tem um sentimento parecido, em maior ou menor grau.

Se existe o **"medo de saber como os outros nos veem",** há também o **"medo de não saber a razão da própria existência".** A forma como cada um se percebe varia de pessoa para pessoa, na mesma medida em que desenvolvemos temores em relação a nós mesmos.

Nesse sentido, podemos dizer que **o "eu" é um medo primordial, comum a todos os seres humanos.**

A tênue linha entre a vida e a morte

Não sei se isto também tem a ver com a autoconsciência, mas, quando eu era criança, sentia um intenso medo da morte.

A minha tia que era professora vivia me contando sobre os horrores da guerra, quando os homens eram levados para servirem como soldados e nenhum deles voltava (por morte em batalha). Eu abria o berreiro, crente de que também seria levado quando crescesse. É claro que me explicaram que isso não aconteceria pois estávamos em tempos de paz, mas continuei tendo pesadelos constantes com a guerra. Até estranhava meus amigos brincando no parque, tão tranquilos e indiferentes.

Isso mostra o quanto meu coração pueril estava tomado por uma espécie de obsessão pela morte. (Outra coisa que pode ter agravado a minha angústia era o retrato do meu tio, morto na guerra, que ficava na parede de casa.)

Já no fim do primário, minha tanatofobia naturalmente se atenuou. Eu cresci e aprendi a discernir? Pode ser. Mas, pensando bem, vejo que morte ainda nos espreita no cotidiano.

Se alguém anunciasse: "Hoje você vai cair da escada e morrer!", a maioria de nós ignoraria com uma risada. Porém, nada garante que não morreremos hoje. Todos os dias, em algum lugar, alguém morre atropelado, de infarto ou afogado nos rios e mares. Não seria nada estranho se um desses infortúnios nos levasse neste exato momento.

Lembro-me do meu "eu" na infância com todo aquele medo irracional da morte, e também de como as crianças em geral se entretêm inocentemente com histórias assustadoras, e fico pensando que, talvez, seja porque **a possibilidade da morte e o ato de viver tenham um peso equivalente dentro delas.**

Pode ser que os mangás de terror tenham a função de tornar visíveis essas "possibilidades da morte" que se ocultam no nosso dia a dia também.

Capítulo 4

Criação: Quando nascem esses adoráveis personagens

No cinema, há diversas obras-primas do terror que lidam com o pânico, em que monstros e assassinos psicopatas desempenham o papel central de atacar pessoas, como o Leatherface de O *Massacre da Serra Elétrica*, Jason Voorhees de *Sexta-Feira 13* e Freddy Krueger de *A Hora do Pesadelo*.

Sobre personagens

Acredito que eu já tenha assistido a um bom número de filmes de terror ao longo da vida, mas, para mim, o personagem mais memorável é um homem chamado Teraoka, do filme ***Kyuuketsuki Gokemidoro*** ["Vampiro Gokemidoro" ou *Goké, Body Snatcher from Hell*, na versão estadunidense], produzido pelo estúdio japonês Shochiku em 1968.

Teraoka é um terrorista que, após assassinar um embaixador estrangeiro, sequestra um pequeno avião cheio de passageiros para fugir, e é assim que a história começa. Entretanto, o avião se choca com uma misteriosa bola de fogo no céu e cai no meio das montanhas. Lá, Teraoka descobre um disco voador reluzente, que o suga para o seu interior. No momento seguinte, **a testa dele se abre e uma misteriosa criatura espacial, o Gokemidoro, entra em seu corpo sem nenhuma dificuldade.** Possuído de corpo e mente, Teraoka torna-se um vampiro e começa a atacar os outros passageiros que caíram na montanha com ele.

A parte que mais me arrepiou foi a cena em que o Gokemidoro entra no corpo do Teraoka através do ferimento na testa. Representações de corpos humanos sendo corrompidos e deformados também são frequentes em meus trabalhos, e sinto que é mais assustador acompanhar **um ser humano comum se transformando em outra forma de existência bizarra** do que simplesmente haver um monstro desde o início. Além disso, Teraoka foi interpretado por um cantor japonês do gênero *chanson*, Hideo Ko. Seu olhar frio e sua aura enigmática combinavam bem com o papel de vampiro, dando presença à sua performance.

Contudo, falando como criador, eu nunca fui bom em escrever histórias centradas em personagens. Portanto, o método que mais uso é o de redigir uma trama pitoresca, em torno da qual coloco os personagens para agir. Por exemplo, a personagem de *Garota-Lesma** nasceu do meu **medo de ver minha própria língua se transformando em uma lesma,** ideia que surgiu quando estava me olhando no espelho e percebi que a aparência e o movimento da língua realmente lembram uma lesma. Já a Fuchi, do conto *Modelo Fotográfica*, nasceu do meu **medo particular de me deparar com uma mulher parecida com um tubarão.** Em nenhum desses casos comecei a escrever o conto com a intenção de apresentar um monstro aterrorizante. O problema é que, depois de fazê-lo surgir na história, tenho dificuldade em dar continuidade ao fluxo e aquilo vira uma monotonia para mim. (Eis também a razão de eu não ser bom em trabalhos mais longos...)

Criei muitos personagens, mas acho que a maioria das ideias parte da minha desconfiança em relação ao ser humano, do receio de existir um outro alguém de determinada forma ou de eu mesmo virar algo assim. Para mim, seres sobrenaturais como fantasmas, *youkais*, demônios e monstros não são nada perto de um **ser humano que foge à minha compreensão.** Isso sim é assustador.

N.E.: Compilado em *Dismorfos* e *Cidade das Lápides*, publicados no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

Personagens das obras de Junji Ito

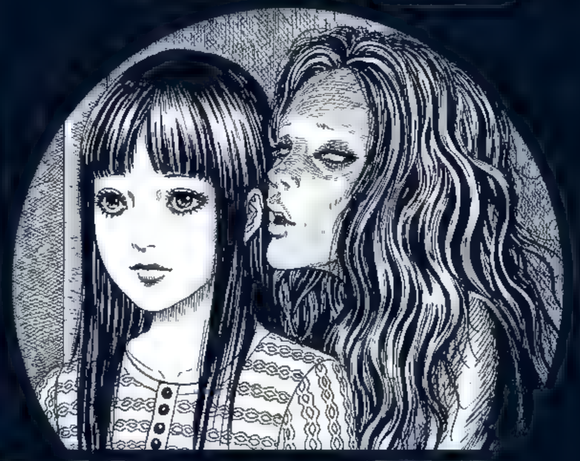
8 Taburoh, Piitan, Baratchi e Marusoh
PÁGINA 228

7 Garoto da Encruzilhada
PÁGINA 224

2 Souichi
PÁGINA 213

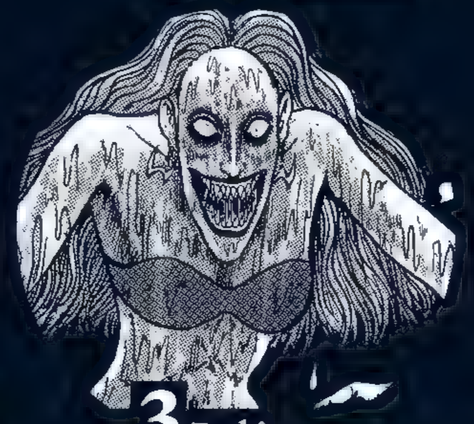
1 Toru Oshikiri
PÁGINA 210

10 Irmãos Yuma e Chizumi Azawa
PÁGINA 232

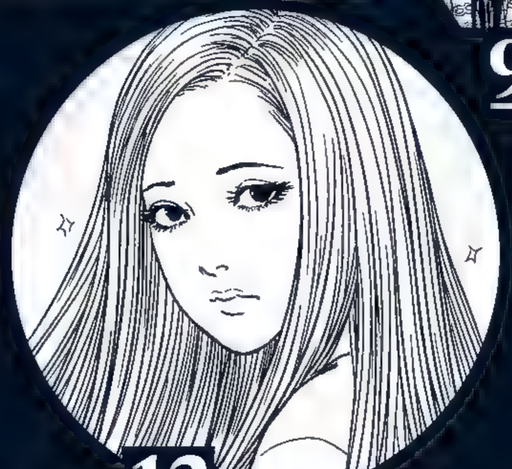


9 Mayumi Santou e Mitsu Uchida
PÁGINA 230

4 Ryo Tsukano
PÁGINA 218

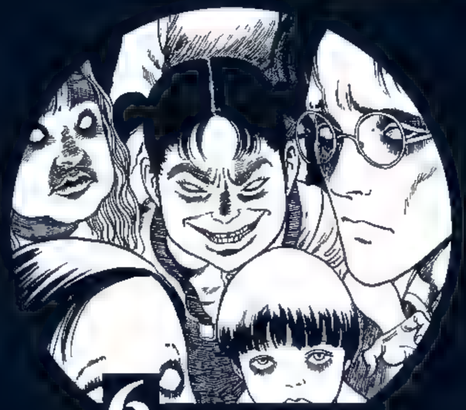


3 Fuchi
PÁGINA 216



12 Kyoko Byakuya
PÁGINA 236

11 Magami Nanakuse
PÁGINA 234



6 Irmãos Hikizuri
PÁGINA 222

5 O Monstro de Frankenstein
PÁGINA 220

1 Toru Oshikiri, de *Pescoço Imaginário*

Um belo garoto que reflete os meus complexos de infância.

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de março de 1989)

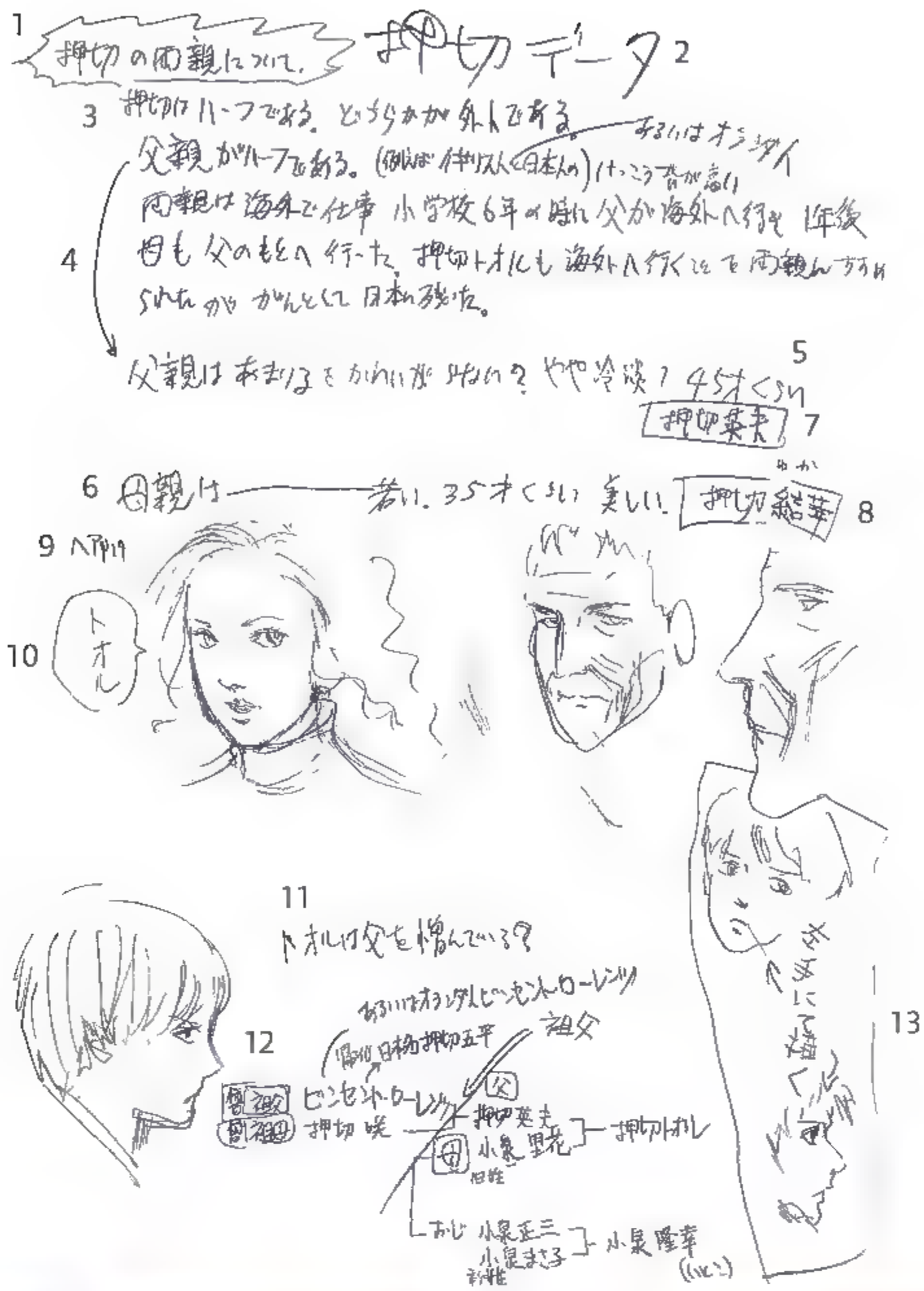
O protagonista do conto *Pescoço Imaginário* é Toru Oshikiri, um personagem masculino que criei para uma série de contos fechados, no mesmo molde de *Tomie*.

Mas confesso que, no começo, não tinha a intenção de transformar a história de Oshikiri em uma série. Por isso, já no primeiro conto, iniciei com uma cena cruel e imprópria para um protagonista, na qual ele mata seu amigo do nada e o enterra no jardim. Ainda por cima, o motivo do assassinato foi que seu amigo havia crescido e ficado mais alto do que ele, o que configura Oshikiri como uma pessoa de mentalidade bastante psicopática.

O segundo conto do personagem é o *Pântano dos Espíritos Vivos**, mas, quando criei esse roteiro, não tinha nada a ver com o Oshikiri. A ideia surgiu de um sonho que tive naquela época. Nele, meus colegas do colegial brincavam à beira de um penhasco, até que um deles escorregava e caía em um pântano, morrendo ao se espatifar na superfície d'água, enquanto eu testemunhava tudo do pé do penhasco. Como foi um sonho muito realista, decidi transformá-lo em uma história.

No entanto, depois de escrita, a trama me pareceu meio sem graça, faltava definição na narrativa. Então, em uma medida desesperada, pensei em acrescentar um personagem antigo para ver se o enredo se desenvolvia, e o personagem foi ninguém menos que Oshikiri. Foi assim que nasceu a série dele.

N.T: Compilado em *Frankenstein*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2021.



(1) Sobre os pais do Oshikiri.

(2) Dados pessoais do Oshikiri.

(3) Oshikiri é mestiço. Pai ou mãe de origem estrangeira.

(4) O pai é mestiço. Pode ser meio britânico (ou holandês) e meio japonês. Bem alto. Os pais estão no exterior a trabalho. O pai foi trabalhar fora quando Oshikiri estava no sexto ano do primário e, um ano depois, a mãe foi morar com ele. Eles sugeriram que o filho fosse junto, mas Oshikiri insistiu em permanecer no Japão.

(5) O pai é pouco carinhoso? Um tanto frio com ele? Cerca de 45 anos.

(6) A mãe é _____ e jovem. Cerca de 35 anos. Bonita.

(7) Hideo Oshikiri.

(8) Yuka Oshikiri.

(9) Cabelos

(10) Toru.

(11) Toru odeia o pai?

(12) Vincent Lorenz (bisavô de Toru), naturalizado, nome japonês Gohei Oshikiri (Vincent Lorenz é seu nome holandês); casado com Saki Oshikiri (bisavó), tiveram um filho (avô de Toru). Esse filho teve Hideo Oshikiri (pai de Toru), que se casou com Rika Koizumi (mãe, sobrenome de solteira), com quem teve Toru Oshikiri.

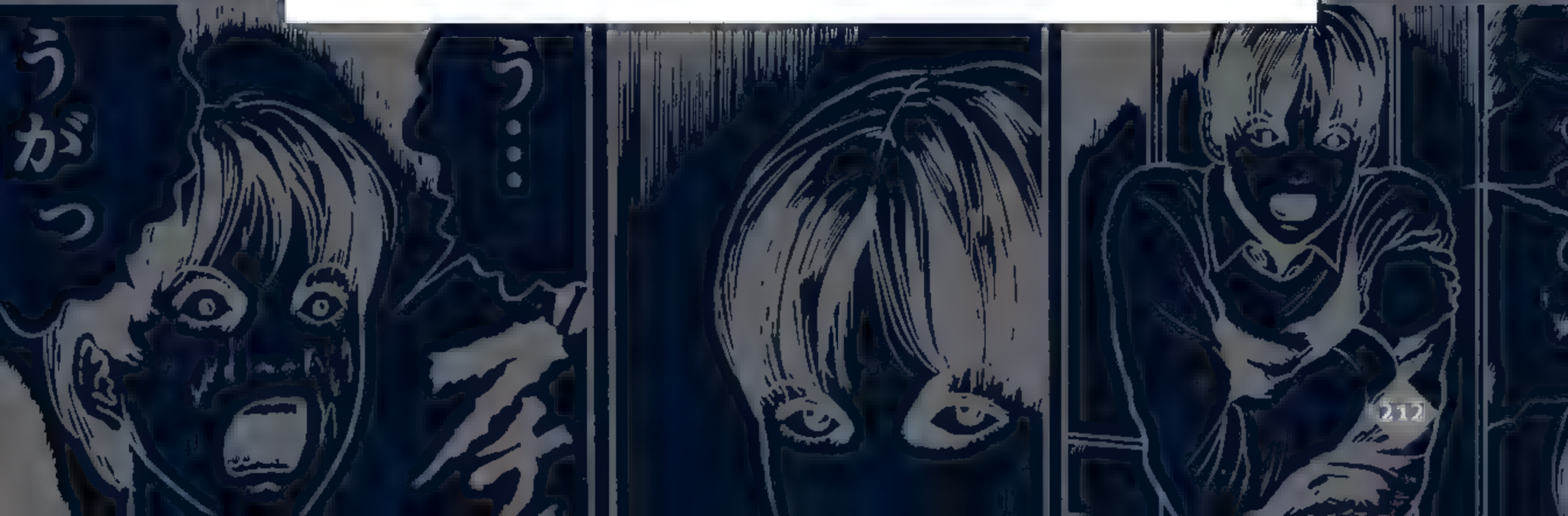
Tio por parte de mãe, Shozo Koizumi, se casou com Masako Koizumi (sobrenome já de casada), e tiveram Takayuki Koizumi (primo).

(13) Desenhado com a mão esquerda.

Em primeiro lugar, se eu planejasse tornar Oshikiri o protagonista de uma série, a escolha de fazê-lo matar o amigo logo de cara não teria feito o menor sentido. (A não ser que fosse um vilão como a Tomie, aí a história seria diferente.) Além disso, ele matar alguém no primeiro capítulo e seguir tranquilamente sua vida escolar no segundo não soa nada natural. Portanto, para dar consistência à história, acrescentei a explicação de que a mansão dos Oshikiri tem conexões com um mundo paralelo, e que na verdade quem matou o amigo foi o Oshikiri do outro mundo, revelado na segunda metade do conto. Revendo dessa forma, dá para notar que improvisei bastante.

No aspecto visual, por sua vez, eu queria criar algo inspirado no terror gótico, situado em uma mansão ocidental. Por isso, a aparência do Oshikiri foi baseada na do personagem Damien, do filme *Damien: A Profecia 2* (EUA, 1978), com uma feição menos japonesa, mais parecido com um garoto loiro que moraria em uma mansão.

Quanto à sua personalidade introvertida e sombria, pode-se dizer que é um reflexo de minha própria infância. Na época do ginasial, comecei a espichar, mas meu pai vivia dizendo que eu era baixo e precisava crescer mais. Talvez por ele mesmo ter sido uma pessoa mais baixa, acabou projetando sua própria insegurança em mim. De fato, eu também não sou alto, e internalizei o que meu pai disse, passando a sentir um complexo de inferioridade desnecessário. Na personalidade de Oshikiri, imprimi muitos desses meus sentimentos complexos da infância.



2 Souichi, de *As Divertidas Férias de Verão**

Um garoto problemático trazendo mais problemas ainda.

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de agosto de 1991)

O conceito da série do Souichi surgiu com a minha vontade de escrever histórias baseadas nas boas lembranças que tive durante um tempo que passei no interior quando era criança, fazendo com que personagens infantis vivessem experiências bizarras em cada conto. Foi para dar vazão a elas que inventei Souichi.

Nesse caso, eu já tinha a intenção de fazer uma série com ele desde o início, mas a surpresa foi vê-lo se tornar o protagonista. No começo, ele foi concebido totalmente como um coadjuvante, mas fez mais sucesso do que eu imaginava entre os leitores e, quando eu menos esperava, já tinha roubado a cena.

Para criar o personagem do Souichi, busquei referências na série estadunidense de ficção científica *Perdidos no Espaço* (1965 – 1968). A história começa com a família Robinson, escolhida como os primeiros colonizadores espaciais da humanidade, partindo da Terra em direção ao sistema Alpha Centauri. O que a família não sabia é que o Dr. Smith, espião de um país inimigo, havia subido a bordo secretamente, fazendo com que o peso extra tirasse a nave da trajetória para vagar pelo espaço.

É assim que a família Robinson é levada a saltar de planeta em planeta, com o Dr. Smith sempre aprontando alguma e trazendo muita dor de cabeça aos personagens. Como resultado, o que

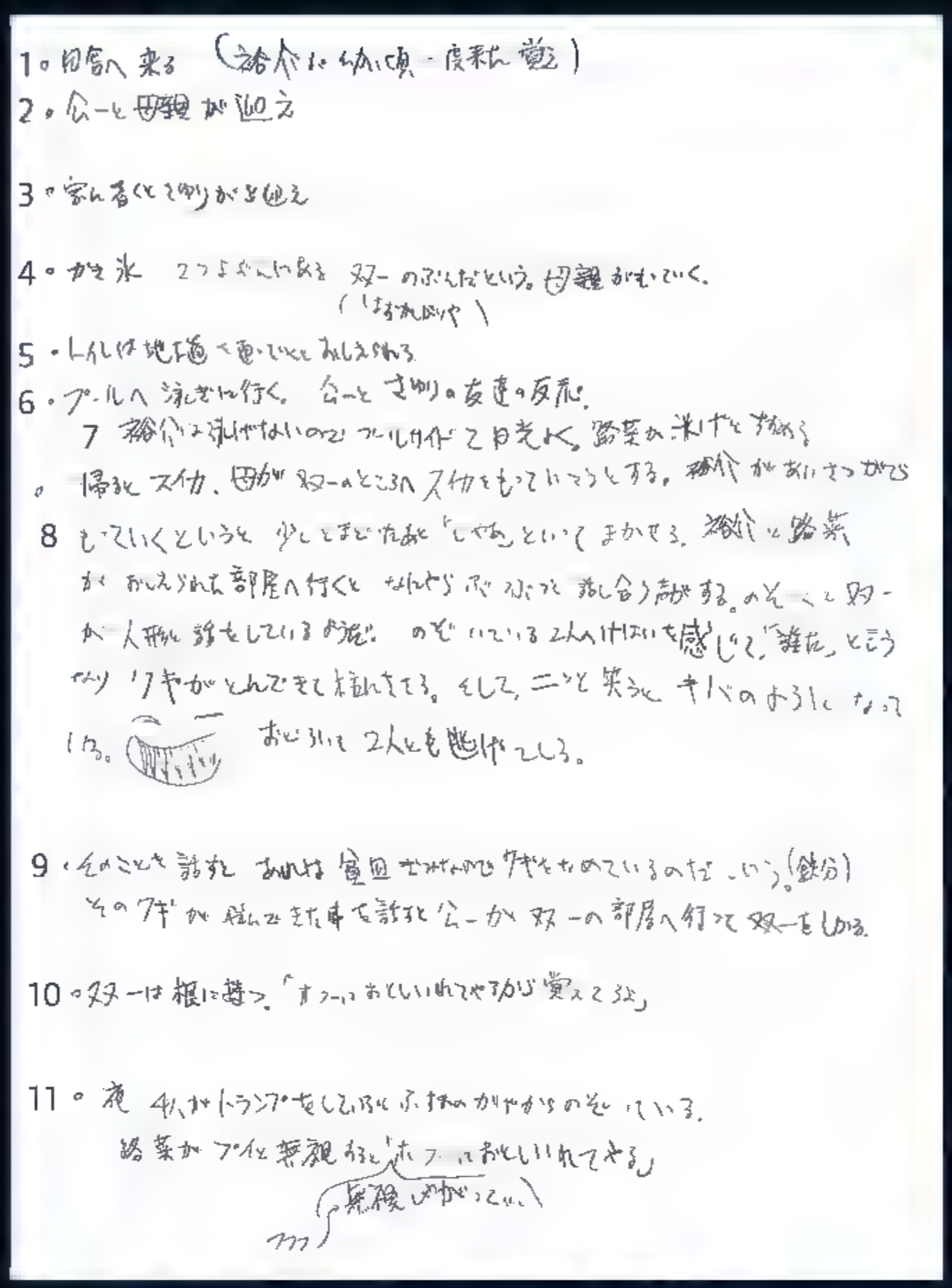
N.T.: Compilado em *As Egocêntricas Maldições de Souichi*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2022.

era para ser uma legítima série de ficção científica acabou se tornando uma novela com toques de comédia pastelão, centrada na figura do Dr. Smith. Eu gostava dele e nutria lá no fundo uma vontade de inserir um personagem encrenqueiro desses na minha obra.

Quem leu deve ter visto as cenas em que Souichi usa poderes misteriosos de psicocinese e magia, mas isso não estava no plano original, pois eu o concebi como um simples garoto malvado, que diz coisas agourentas e age de forma suspeita, mas não possui nenhum poder. No entanto, no meio do caminho, o editor Harada achou que já estava na hora de o Souichi mostrar seu verdadeiro potencial. E foi assim que, ao longo da série, ele teve um "despertar" que lhe proporcionou poderes mágicos, permitindo-lhe manipular bonecos de pano e entoar feitiços capazes de trazer seu falecido avô de volta à vida.

Pessoalmente, eu queria que os fenômenos sobrenaturais que ocorressem ao redor de Souichi nada tivessem a ver com poderes paranormais, e fossem apenas o resultado de um monte de coincidências que seriam atribuídas a ele. Mas seria difícil desenvolver a história por esse ângulo, e o final me deixou com algumas insatisfações.

Contudo, também é fato que Souichi fez sucesso graças a esse incremento, que o tornou uma existência meio "nem lá nem cá", algo entre o humano e o *youkai*. Por isso, no fim das contas, acredito que foi melhor assim.



Era para o Souichi ser o mais velho dos irmãos gêmeos*. Eu pensava em uma trama que a cada conto alternaria entre Souichi e Souji, o irmão gêmeo mais novo que teria a aparência e a personalidade idênticas às de Souichi, revelando só no fim da série que havia dois deles, mas acabei desistindo da ideia.

N.T.: Souichi (双一) e Souji (双二) são escritos com o mesmo ideograma de "gêmeos" (双子, "futago") e dos numerais 1 (一) e 2 (二).

(1) Vão visitar o interior (Yusuke lembra que já foi uma vez, quando era criança).

(2) Kouichi e a mãe dele os recebem.

(3) Chegando em casa, Sayuri os recebe.

(4) Tem duas tigelas de raspadinha a mais. É a porção do Souichi (dizem que ele é tímido). A mãe leva para ele.

(5) Para ir ao banheiro, precisam passar por um corredor subterrâneo.

(6) Vão nadar na piscina. Reação dos amigos de Kouichi e Sayuri.

(7) Yusuke não sabe nadar. Ele fica tomando sol na beira da piscina. Michina sugere que ele nade.

(8) Quando chegam em casa, tem uma melancia cortada. A mãe se levanta para levar um pedaço ao Souichi. Yusuke se oferece para levá-lo em seu lugar e aproveitar para cumprimentar o primo. A mãe fica um pouco receosa, mas responde "já que insiste..." e entrega a bandeja a ele. Yusuke e Michina vão até o quarto indicado e ouvem vozes murmurando. Ao espiar o quarto, veem Souichi conversando com um boneco. Ele sente a presença dos primos e indaga quem são, cuspindo pregos na direção deles, que espetam no pilar. Então Souichi sorri de forma sinistra, e é quando eles enxergam pregos na boca dele, parecendo presas. Assustados, os dois fogem.

(9) Quando contam isso para a família do Souichi, ouvem a explicação de que são pregos para amenizar a anemia dele (suplemento de ferro). Mas, quando fica sabendo que Souichi lançou pregos contra os primos, Kouichi vai até o quarto e dá uma bronca no irmão.

(10) Souichi fica ressentido e diz que vai afundá-los no terror...

(11) À noite, os quatro estão jogando cartas e Souichi está espiando por trás da porta de correr. Michina o ignora virando a cara e ele diz:

— Hu, hu, hu! Vai me ignorar, é? Vou te afundar em terror...

3 Fuchi, de *Modelo Fotográfica*

Uma mulher que mistura terror com estranheza.

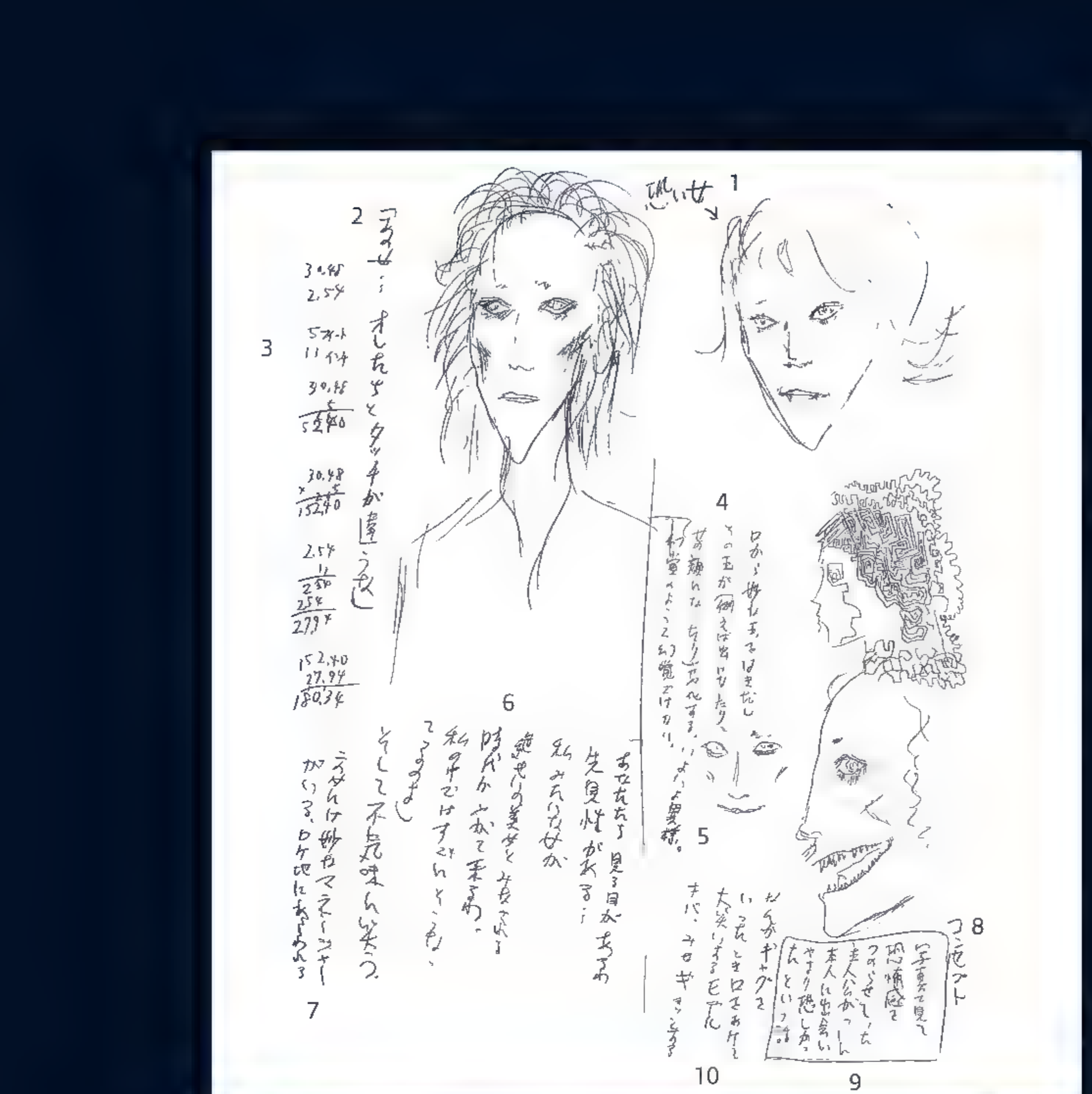
(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de julho de 1992)

Como mencionei brevemente no terceiro capítulo, o cerne da ideia aqui foi o estranhamento que senti em relação a certa modelo enquanto folheava uma revista de moda feminina.

No entanto, o visual da Fuchi não tem nada a ver com o da tal modelo, pois eu a criei com traços completamente diferentes. Sua estrutura facial é baseada na de um personagem chamado Binzo, que criei quando era estudante. "Binzo" é um anagrama com a palavra "zumbi", invertendo as sílabas, e ele era um sujeito corpulento, com cara de lutador de luta livre, daqueles que sobem no ringue mascarados. Com essa descrição, talvez vocês se perguntem "que diabos?", mas tive amigos que adoraram a ideia. Lembrei-me disso e reaproveitei a fisionomia dele, alongando e transformando no rosto da Fuchi.

Para intensificar ainda mais a sensação de terror, adicionei nela algumas características de tubarão, que considero um animal particularmente assustador, como as inúmeras presas que aparecem quando ela abre a boca. Foi assim a criação do rosto da Fuchi.

Seguindo a presença desses elementos, pensei em trabalhar em cima do conceito da "aparição de uma mulher-tubarão", mas, um pouco antes de iniciar a produção, um pescador foi atacado por tubarões no Mar Interior de Seto — então achei melhor não ir por esse caminho e me contive.



(1) Mulher apavorante

(2) "Aquela mulher... Tem traços diferentes dos nossos..."

(3) 5 pés / 11 polegadas.

(4) Ela cospe uma bola estranha que se transforma, por exemplo, em um inseto ou no rosto da mulher. É como uma alucinação, mas não é uma alucinação.

(5) Esquisito é requisito.*

(6) "Vocês têm visão. Enxergam as tendências... Ainda chegará o dia em que mulheres como eu serão consideradas padrão de beleza. Dentro de mim, eu já sou." E deu um sorriso aterrorizante.

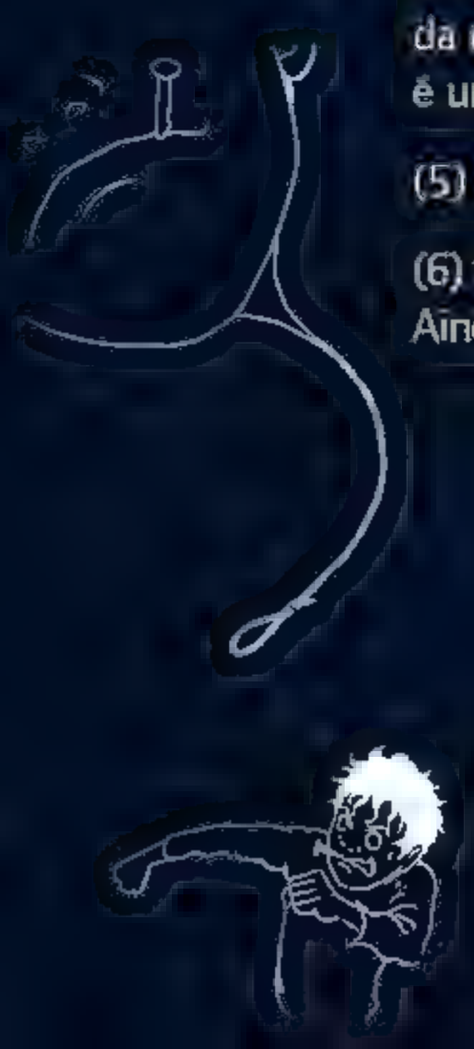
(7) Ela também tem um agente estranho, que aparece na locação.

(8) Conceito:

(9) A história é sobre um personagem que ficou horrorizado com a modelo de uma foto que viu, e se amedronta ainda mais ao conhecê-la pessoalmente.

(10) Alguém conta uma piada e a modelo gargalha, abrindo a boca.

As presas assustam todo mundo.



Eu não sou do tipo que explora muito os detalhes no momento da criação de um personagem, mas, no caso da Fuchi, desenhei várias amostras para o rosto antes de me decidir por uma. Revendo os cadernos daquela época, dá para perceber que o cabelo e o formato dos olhos eram bem diferentes da versão final.

N.T.: Em japonês, o autor escreve *"iyoiyo iyou"* ("agora sim está ficando esquisito"), fazendo um trocadilho.

4 Ryo Tsukano, de *Um Novo Paranormal na Escola**

Um realista que desconfia da paranormalidade.

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de julho de 1993)

Por onde passa Ryo Tsukano, o aluno transferido da escola, fenômenos sobrenaturais começam a acontecer em sequência — é este o mistério central.

Apesar de ser algo raro para mim, nesta história, atribuí personalidade inclusive aos coadjuvantes, a começar pelo autointitulado paranormal Shibayama e o autointitulado médium Kitagawa. É que, no começo, eu não pretendia encerrar esse trabalho em apenas um conto. Tinha planos de transformá-lo em uma série na qual acompanharíamos diversos fenômenos sobrenaturais em cada cidade para onde Tsukano seria transferido. Mas, por falta de ideias, o conceito acabou não vingando.

Como já mencionei anteriormente, costumo ser cético em relação a poderes paranormais e fenômenos sobrenaturais. Quando eu estava no primário, até acreditava que daria para dobrar uma colher com a força da mente, algo popularizado pelo paranormal Uri Geller, mas, ao ficar mais velho, comecei a perceber que a maioria é truque com algum tipo de macete. Inclusive, eu mesmo testei e comprovei que é possível dobrar a colher usando a fadiga do metal, igual ao que Tsukano fez na história.

O fato é que o conto *Um Novo Paranormal na Escola* retrata esse meu lado realista de uma forma um tanto irônica. (Não quero soar repetitivo, mas é bom deixar claro que eu, particularmente, adoraria testemunhar a existência de poderes paranormais e fenômenos sobrenaturais,

---

N.T.: Compilado em O *Encanamento que Geme*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

e de jeito nenhum estou zombando de quem acredita neles. Só aconteceu de muitas vezes eu me decepcionar com farsas, então talvez seja apenas uma reação defensiva da minha parte.)

(1) Membros do Clube dos Apreciadores da Paranormalidade e do Sobrenatural.

(2) Ryo Tsukano.

(3) Mai Hosotani.

(4) Hikaru Shibayama (líder).

(5) Kiyoshi Kitagawa.

(6) Miyoko Watanabe.

(7) Katsuko Iwai.

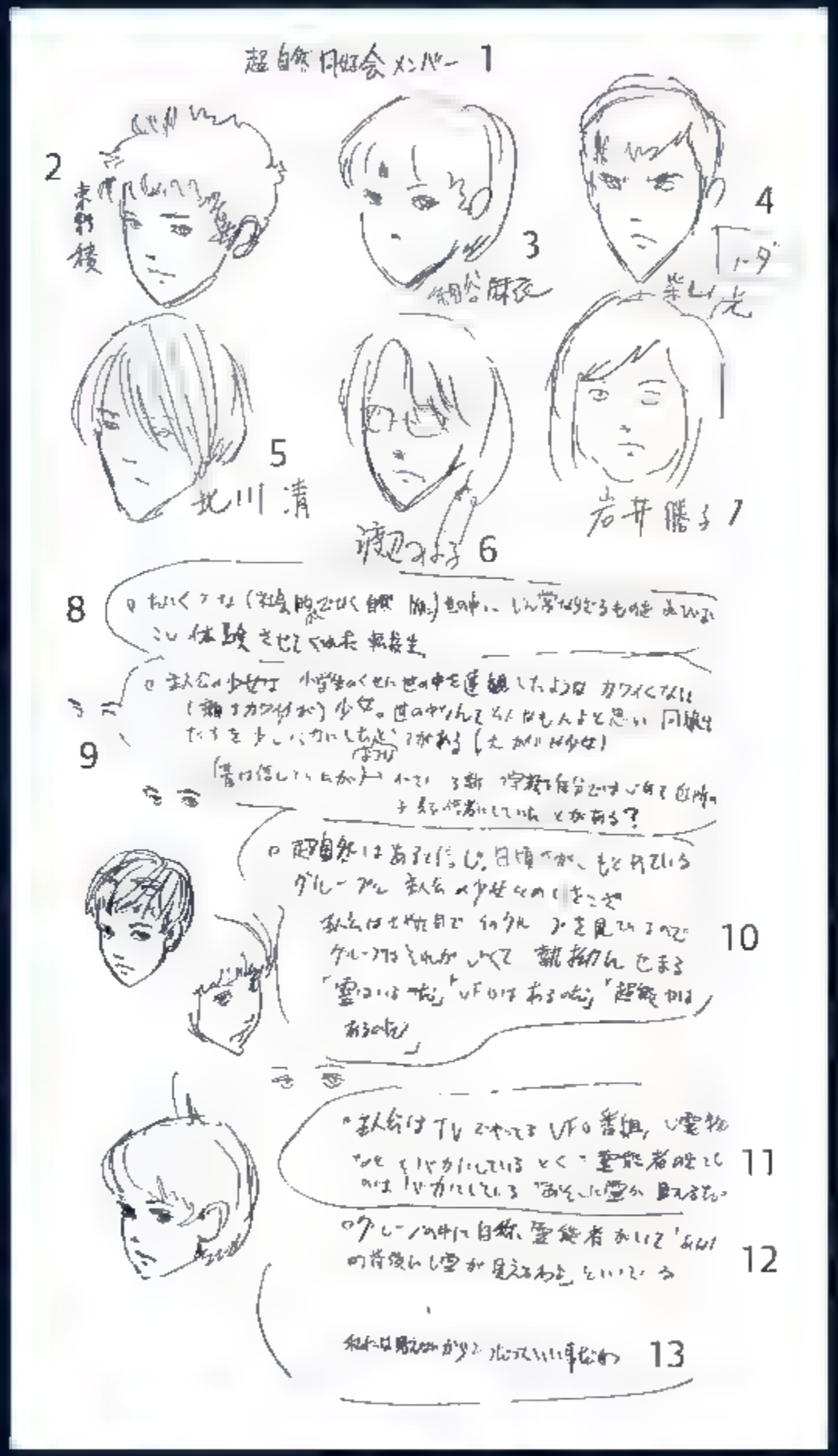
(8) Um aluno transferido que traz à tona uma série de acontecimentos extraordinários em um mundo maçante (em termos de natureza, não socialmente) e permite que os colegas os vivenciem.

(9) A protagonista é uma estudante do primário que tem uma visão distanciada e nada bonita (mas ela é bonitinha) do mundo. Ela pensa que "o mundo é assim mesmo" e despreza (parece) seus colegas de sala. (Ela é bem alta.)

(Ela costumava acreditar antes, mas) ➡ Quando era mais nova, ela mesma fundou uma seita e fez com que as crianças da vizinhança a seguissem?

(10) Conflito entre a protagonista e um grupo que crê no sobrenatural e está sempre em busca dele.

Ela vê esse grupo com desdém. O grupo não gosta disso e a persegue além da conta.



"Espíritos existem." "OVNIs existem." "Poderes paranormais existem."

(11) A protagonista zomba de programas de TV que falam de OVNIs e assuntos espirituais. Acha ridículo quando aparecem médiuns. "Eu vejo um espírito ali."

(12) Há um autointitulado médium no grupo e ela fala para ele: "Vejo um espírito atrás de você também."

(13) "Não importa, porque eu (protagonista) não vejo."

No início, eu estava pensando em uma história na qual a protagonista fosse uma garota que não acredita em fantasmas e poderes paranormais, e Tsukano, um aluno transferido, a arrastaria para viver experiências com fenômenos sobrenaturais. Aliás, eu adoraria ter participado de um clube para apreciadores do paranormal, se existisse algum na minha época de estudante.

5 O Monstro de Frankenstein, de *Frankenstein**

Reinterpretação de um clássico da literatura.

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de setembro de 1994)

Escrevi este conto para coincidir com o lançamento do filme *Frankenstein de Mary Shelley* (EUA, 1994), dirigido e estrelado por Kenneth Branagh. A redação da revista *Halloween* ficou sabendo sobre a produção do filme e criou o projeto de quadrinizar o romance para publicá-lo a tempo de sua estreia. Foi assim que o encomendaram a mim.

Para essa adaptação, tentei ser o mais fiel possível à obra original. O mangá de *Frankenstein* se baseia em um romance publicado na Inglaterra em 1818, mas a imagem mais marcante que a nossa geração tem é a do filme feito em 1931 (do monstro com a cabeça mais quadrada e parafusos presos no pescoço). No meu caso, eu não segui esse padrão e me esforcei para recriar o visual proposto no romance.

Por outro lado, em alguns trechos eu divergi do livro, a fim de reforçar os elementos de terror na história. Por exemplo, no romance original, a criatura pede ao Frankenstein, o cientista, que crie uma noiva para ele, mas isso acaba não se concretizando. Já no meu mangá, fiz com que a noiva do monstro fosse criada por completo. Na verdade, eu só fui assistir ao filme do Kenneth Branagh depois de escrever esse conto, e lembro-me da surpresa ao ver que ele a fez de maneira semelhante. Aliás, imagino que muita gente deve ter se perguntado por que o cientista não usou o mesmo método (matéria-prima) para criar a noiva no romance original.

N.T.: Publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2021.

(1) Robert Walton, aventureiro dos mares.

(2) Homem rico. Página 100.

(3) O monstro. Mede 8 pés.

(4) 1 pé = 30,48 cm.
8 pés = 243,84 cm.
= 2,44 m.

(5) A noiva do monstro.
Mulher grande.
O rosto de Justine.

(6) Professor Krempe (Ciência Natural).
Um homem rude, baixinho, corpulento, convencido.

(7) Professor Waldman (Alquimia).
Cerca de cinquenta anos, cabelos grisalhos. Causa boa impressão.
Estatura baixa.

(8) Caroline (mãe de Franken).

(9) William.

Desenhei os instrumentos de laboratório dos cientistas e a cena final no Ártico usando todo material de referência que consegui na época, mas lembro que me deu bastante trabalho. Se eu pudesse, teria caprichado um pouquinho mais na criatura em si também.

6 Irmãos Hikizuri, de *Os Bizarros Irmãos Hikizuri: O Namorado da Filha do Meio**

Uma estranha relação de codependência inspirada em um episódio familiar.

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de novembro de 1995)

Quando vou pensar no conceito de uma obra, quase nunca parto da perspectiva dos personagens. (Depois explicarei a razão.) Esta história é um raro caso que, inusitadamente, cresceu em torno da construção de uma família de irmãos e irmãs, presos em uma relação de codependência, que vivem passando a perna uns nos outros.

E a inspiração para os Irmãos Hikizuri veio dos irmãos do meu pai. Já vou adiantando que eles não viviam em codependência nem passavam a perna uns nos outros. Mas é que os meus avós, pais do meu pai, faleceram logo depois do fim da guerra; por isso, os quatro irmãos e irmãs, meu pai incluso (o irmão mais velho havia morrido em campo de batalha), precisaram se unir para sobreviver à penúria do pós-guerra. Sabendo disso, achei que daria uma novela interessante o tema de irmãos vivendo juntos, brigando e se ajudando no dia a dia.

Embora a personalidade e ações deles sejam bem reprováveis na história, eu fiz questão de retratá-los dessa forma, pois fica mais interessante para um mangá de terror. Não quer dizer que meu pai e os irmãos se pareçam com eles. (Só para reiterar.)

Durante a criação dos Irmãos Hikizuri, fui bem minucioso e defini a aparência, personalidade, gostos e desgostos, padrões de comportamento, o passado de cada um e tudo mais, como podem conferir na próxima página.

N.T.: Compilado em *Mortos de Amor*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

(1) Irmãos dependentes uns dos outros.

(2) *Os Bizarros Irmãos Hikizuri*

(3) Irmãos que brigam entre si, mas não podem viver separados.

(4) Kazuya Hikizuri.
Filho mais velho. Dezenove anos.
Finge ser um homem decente.
É respeitado (ao menos pelos irmãos).

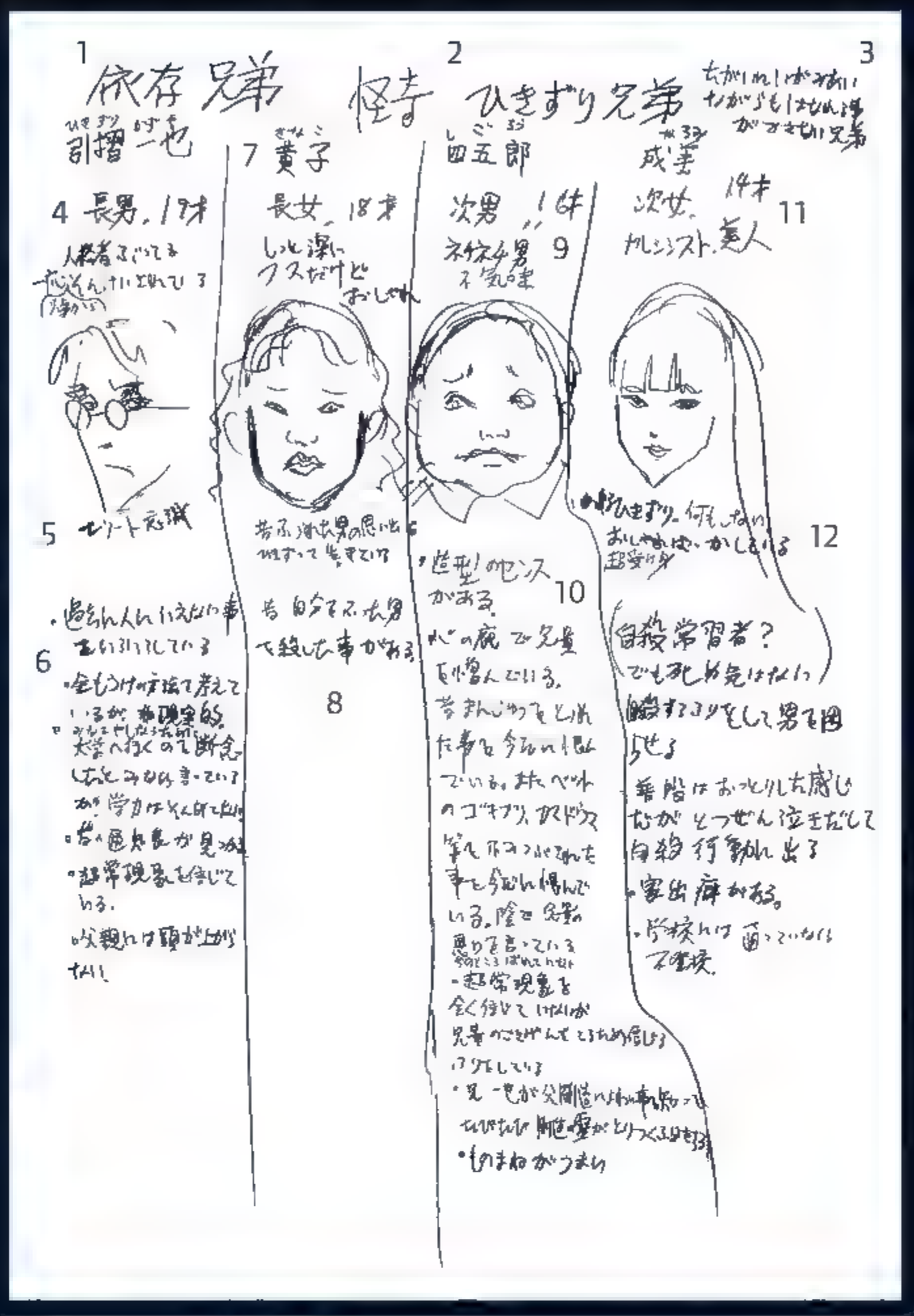
(5) Elitista.

(6) Fez muita coisa no passado que não pode contar para ninguém.
Pensa em formas de ganhar dinheiro, mas nenhuma é realista.
Diz ele que desistiu de cursar faculdade para sustentar os irmãos, mas ele não era tão estudioso assim.
Encontram um antigo boletim dele da escola.
Acredita em fenômenos sobrenaturais.
É submisso ao pai.

(7) Kinako.
Filha mais velha. Dezoito anos.
Ciumenta e feia, mas estilosa.

(8) Ela vive das lembranças do homem que a abandonou há muito tempo.
Já matou um homem que a largou antes.

(9) Shigoro.
Filho do meio. Dezesseis anos.
Um sujeito sinistro e obcecado.



(10) Ele tem senso estético para modelagem.
No fundo, odeia o irmão mais velho. Guarda um profundo rancor pelo fato de ele ter roubado um bolinho seu no passado. Também se ressente por ele ter pisoteado seus animais de estimação, que eram uma barata, um grilo etc. Fala mal do irmão pelas costas. (Por enquanto, não foi descoberto.)

Embora não acredite em fenômenos sobrenaturais, ele finge o contrário para agradar seu irmão mais velho.

Ele sabe que o irmão tem medo do pai, Gouzou, e muitas vezes finge estar possuído pelo espírito deste para amedrontá-lo. É bom em imitações.

(11) Narumi.
Filha do meio. Catorze anos.
Bonita e narcisista.

(12) A autêntica encostada. Vive sem fazer nada.
Só sabe se emperiquitar. Fica esperando que tudo caia do céu.
Reincidente em tentativas de suicídio?
Mas nunca tem a intenção de morrer.
Ela ameaça cometer suicídio para constranger os homens.
Geralmente é tranquila, mas de repente começa a chorar e age de forma suicida.
Tem mania de fugir de casa.
Não tem frequentado a escola.
Falta deliberadamente.

7 Garoto da Encruzilhada, *de Mortos de Amor:* *O Belo Garoto da Encruzilhada**

***Doppelgänger*: as duas faces da mesma moeda.**

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki* de maio de 1996)

Foi em um livro que li por acaso, chamado *Kangaeru Gijutsu, Kaku Gijutsu* ("Técnicas de Pensar e Técnicas de Escrever", de Gen Itasaka, selo Gendai Shinsho da editora Kodansha, 1973), que eu soube da existência de um jogo de "leitura da sorte na encruzilhada". Me interessei pelo assunto e fui pesquisar mais nas enciclopédias, o que me inspirou a escrever esta história.

Eu achava que leitura da sorte se referia àquelas cartomantes que ficam sentadas na rua, atendendo quem estiver de passagem. Mas parece que não é bem assim. As origens remontam à Antiguidade, com a prática mencionada até em livros japoneses do século VIII, como o *Man'youshu* [literalmente, "Coleção das Dez Mil Folhas", uma das mais antigas coletâneas de poemas do Japão]. Dizem que a leitura da sorte na encruzilhada foi formulada para se ouvir as mensagens de *Sae-no-kami*, o deus do curso dos acontecimentos. O consulente deve se posicionar em uma encruzilhada (intersecção de dois caminhos formando quatro saídas) ao amanhecer ou ao entardecer, quando fica difícil até de enxergar as pessoas além de seus vultos. Então, ele deve se atentar às palavras (conversas) que ouvirá dos eventuais transeuntes e interpretar a própria sorte por meio delas. Os criadores dessa leitura acreditavam que a vontade dos deuses habitaria as palavras ouvidas ao acaso.

N.T.: Compilado em *Mortos de Amor*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023

Achei essa prática deveras interessante, e logo comecei a pensar em argumentos e personagens para uma história longa, tendo-a como ponto de partida.

A história de *Mortos de Amor* gira em torno de dois protagonistas — um belo e misterioso garoto que anda pelas encruzilhadas e Ryusuke Fukada, outro garoto com um passado sombrio. O narrador principal é o Ryusuke, mas quem idealizei primeiro foi o belo garoto da encruzilhada.

A razão pela qual criei um belo personagem foi, acima de tudo, extremamente mercadológica — achei melhor incluir um personagem bonito, já que era uma obra para uma revista de mangás para garotas.

No início, pensei em uma história sobre esse belo rapaz fazendo leitura da sorte em algum porão da cidade, ouvindo e resolvendo os problemas dos outros. Eu mesmo, nessa época, era um jovem com muitas preocupações e adorava o programa da rádio AM *Telephone Jinsei Soudan* ("Linha Direta para Conselhos de Vida", da Nippon Broadcasting System), apresentado pelo sociólogo Taizou Kato. Eu vivia imaginando como seria bom ter alguém que pudesse me aconselhar como ele.

Por sua vez, idealizei o Ryusuke apenas como uma espécie de facilitador da história. Mas, no fim, mudei a função do personagem e incluí o tema do *doppelgänger*, que uso com frequência. Se, por um lado, o garoto da encruzilhada joga as pessoas no abismo do desespero por meio da leitura da sorte, Ryusuke as salva com essa mesma leitura. Isso pode dar a impressão de que são extremos opostos. Porém, ao revelar que Ryusuke também já havia cometido um crime similar no passado, estabeleci a imagem de ambos serem duas faces da mesma moeda, o preto e o branco das peças de um jogo de tabuleiro.

1
・他のわるい恋人どうし、悪口が次々と出る。お互がんつめたくもない。

2 この術の辻占は時間いかかけないと。

3 名前→土色
つちいろ

4 ☆第一話

5 主人公 相談をうける高校生。(まとも やつ) わかれには 通称 辻占交差点 という交差点がある。夕くれどき、人知れず悩みを持つ人が、最初に通りかかった通行人に悩みをうちあけ、どうしたらいいか意見をきくのであった。主公はというわけで このげんたつ人に相談をうける事が多かった

っ彼は子供の頃、大人の女性(恋の悩み)の辻占を受け、いいかげんな子供っぽいアドバイスをしてしまったために その女性を死においやってしまった過去がある。そんなトラウマをもった少年。)彼はその罪の意しきから辻占の相談を異常なほど熱心に受ける少年になった。

6 ☆第一話で、龍介とけんかした少女たちによる美少年のおっかけ現象が起こる。おっかけに美少年が現れたときは集団でとんでいくちょと異常。やがてその少女達は集団自殺する。交差点にあふれかえる少女達の死骸。

7 ☆いろいろ事件がおこってラスト近くで辻占をするバージョン

---

(1) Dois amantes que não estão se dando bem. Não param de falar mal um do outro. Ambos são frios e distantes entre si.

(2) Nesta cidade, não há horário definido para realizar a leitura da sorte na encruzilhada.

(3) Nome ➡ Tsuchiiro [literalmente "cor de terra"]

(4) ★ Capítulo 1

(5) O protagonista é um estudante do colegial que atende a leituras na encruzilhada. (De forma correta.) Nessa cidade, há um cruzamento conhecido como (apelido) Encruzilhada da Leitura da Sorte. Ao anoitecer, pessoas contam suas preocupações ao primeiro transeunte que passar e pedem conselhos. O protagonista, por alguma razão, costuma receber muitos pedidos desse tipo nas encruzilhadas de seu trajeto. Na verdade, quando ele era criança, foi consultado por uma mulher adulta (conselho amoroso) e acabou dando uma resposta cruel, típica de criança, o que resultou no suicídio da mulher. Trata-se de um garoto que carrega esse trauma. Por causa do peso na consciência, ele se tornou alguém extremamente disposto a aconselhar os outros com a leitura da sorte na encruzilhada.

(6) ★ No capítulo 4, uma onda de garotas está atrás de um belo garoto que não é o Ryusuke. Quando ouvem que ele está em certo lugar, todas saem correndo em bando para lá. É um tanto anormal. Chega ao ponto em que essas garotas cometem suicídio coletivo. Em um cruzamento, há uma pilha de cadáveres dessas garotas.

(7) ★ Versão em que há vários incidentes, termina com uma leitura da sorte na encruzilhada

(8) A moda da leitura da sorte na encruzilhada.

A prática vira febre entre estudantes do ginasial e colegial.

(Só uma parte da história, não é a ideia principal.)

(9) Um garoto que está cansado do mundo atende às leituras da sorte na encruzilhada. É abordado por uma garota estranha. Ela pede uma orientação.

(10) Surgem vários indivíduos que dão conselhos esquisitos.

(11) Uma garota conversa com seu namorado, dizendo que não gosta de algo no próprio rosto. O namorado fala que ela podia fazer uma plástica. Ela faz, mas dá errado. Ela leva esse novo problema ao namorado que a incentivou a fazer plástica e o culpa por isso. Atormentado, agora é o namorado que vai à encruzilhada para se aconselhar.

(12) Namorada que quer terminar com o namorado. Ela não o suporta mais. Só enxerga os defeitos dele.

(13) ★ Capítulo 4

(14) O protagonista está obstinado em aconselhar os outros (se expõe ao perigo). Sua namorada aos poucos fica insatisfeita com ele, começam a discutir e ela comete suicídio. (O protagonista não se deu conta dos problemas da namorada. Ela até foi a um cruzamento para pedir uma leitura da sorte ao próprio protagonista, mas ele nem percebeu.) Uma garota começou a perseguir o protagonista, que a aconselhou numa encruzilhada, pedindo cada vez mais conselhos. A namorada viu e ficou com ciúmes. O protagonista alega que o fantasma da mulher que ele tinha levado à morte começou a aparecer nas encruzilhadas, e é por isso que ele está levando a sério a prática de distribuir conselhos com a leitura da sorte na encruzilhada, uma espécie de expiação do pecado dele.

(15) ★ Capítulo 2

(16) ★ Uma linda e problemática garota. Um amigo do protagonista passa pela encruzilhada só por diversão e acaba sendo perseguido por essa garota. Acaba com a vida destruída.

(17) ★ No Capítulo 4, o protagonista deixa de passar pelas encruzilhadas (porque o fantasma da mulher o atormentava) e começa a ficar à espera em um lugar fixo. Então o belo garoto da encruzilhada surge! Enfim, o confronto!! O belo garoto é bem alto.

8 ◎ 辻占の流行。（ストーリーの一端メインプロットにはせず）
中高生の間で辻占がはやる。

9 ◎ 地味でおとなしそうな少年が辻占をやっている妙な少女に声をかけられる
少女は「占いがよく当たるおまじないをしている」のだ

10 ・女子にアドバイスをするやつが多数現れる

11 ◎ 彼女が、顔のこの部分が気に入らないと彼氏の悩みとして話している。
彼氏は「整形したらいいじゃん」という。彼女が整形するが失敗。
整形をすすめた彼氏にその恨みと憎みをいう。
それを悩んだ彼氏が、相談にやってくる

12 ・別れたいと思っている彼女。彼女がやむを得ず別れたい彼氏のいやな面が目につく

13 ★第3話 ★第4話 ★第5話 ★第6話 ★第7話 ★第8話 ★第9話 ★第10話 ★第11話 ★第12話 ★第13話 ★第14話 ★第15話 ★第16話 ★第17話 ★第18話 ★第19話 ★第20話 ★第21話 ★第22話 ★第23話 ★第24話 ★第25話 ★第26話 ★第27話 ★第28話 ★第29話 ★第30話 ★第31話 ★第32話 ★第33話 ★第34話 ★第35話 ★第36話 ★第37話 ★第38話 ★第39話 ★第40話 ★第41話 ★第42話 ★第43話 ★第44話 ★第45話 ★第46話 ★第47話 ★第48話 ★第49話 ★第50話 ★第51話 ★第52話 ★第53話 ★第54話 ★第55話 ★第56話 ★第57話 ★第58話 ★第59話 ★第60話 ★第61話 ★第62話 ★第63話 ★第64話 ★第65話 ★第66話 ★第67話 ★第68話 ★第69話 ★第70話 ★第71話 ★第72話 ★第73話 ★第74話 ★第75話 ★第76話 ★第77話 ★第78話 ★第79話 ★第80話 ★第81話 ★第82話 ★第83話 ★第84話 ★第85話 ★第86話 ★第87話 ★第88話 ★第89話 ★第90話 ★第91話 ★第92話 ★第93話 ★第94話 ★第95話 ★第96話 ★第97話 ★第98話 ★第99話 ★第100話 ★第101話 ★第102話 ★第103話 ★第104話 ★第105話 ★第106話 ★第107話 ★第108話 ★第109話 ★第110話 ★第111話 ★第112話 ★第113話 ★第114話 ★第115話 ★第116話 ★第117話 ★第118話 ★第119話 ★第120話 ★第121話 ★第122話 ★第123話 ★第124話 ★第125話 ★第126話 ★第127話 ★第128話 ★第129話 ★第130話 ★第131話 ★第132話 ★第133話 ★第134話 ★第135話 ★第136話 ★第137話 ★第138話 ★第139話 ★第140話 ★第141話 ★第142話 ★第143話 ★第144話 ★第145話 ★第146話 ★第147話 ★第148話 ★第149話 ★第150話 ★第151話 ★第152話 ★第153話 ★第154話 ★第155話 ★第156話 ★第157話 ★第158話 ★第159話 ★第160話 ★第161話 ★第162話 ★第163話 ★第164話 ★第165話 ★第166話 ★第167話 ★第168話 ★第169話 ★第170話 ★第171話 ★第172話 ★第173話 ★第174話 ★第175話 ★第176話 ★第177話 ★第178話 ★第179話 ★第180話 ★第181話 ★第182話 ★第183話 ★第184話 ★第185話 ★第186話 ★第187話 ★第188話 ★第189話 ★第190話 ★第191話 ★第192話 ★第193話 ★第194話 ★第195話 ★第196話 ★第197話 ★第198話 ★第199話 ★第200話 ★第201話 ★第202話 ★第203話 ★第204話 ★第205話 ★第206話 ★第207話 ★第208話 ★第209話 ★第210話 ★第211話 ★第212話 ★第213話 ★第214話 ★第215話 ★第216話 ★第217話 ★第218話 ★第219話 ★第220話 ★第221話 ★第222話 ★第223話 ★第224話 ★第225話 ★第226話 ★第227話 ★第228話 ★第229話 ★第230話 ★第231話 ★第232話 ★第233話 ★第234話 ★第235話 ★第236話 ★第237話 ★第238話 ★第239話 ★第240話 ★第241話 ★第242話 ★第243話 ★第244話 ★第245話 ★第246話 ★第247話 ★第248話 ★第249話 ★第250話 ★第251話 ★第252話 ★第253話 ★第254話 ★第255話 ★第256話 ★第257話 ★第258話 ★第259話 ★第260話 ★第261話 ★第262話 ★第263話 ★第264話 ★第265話 ★第266話 ★第267話 ★第268話 ★第269話 ★第270話 ★第271話 ★第272話 ★第273話 ★第274話 ★第275話 ★第276話 ★第277話 ★第278話 ★第279話 ★第280話 ★第281話 ★第282話 ★第283話 ★第284話 ★第285話 ★第286話 ★第287話 ★第288話 ★第289話 ★第290話 ★第291話 ★第292話 ★第293話 ★第294話 ★第295話 ★第296話 ★第297話 ★第298話 ★第299話 ★第300話 ★第301話 ★第302話 ★第303話 ★第304話 ★第305話 ★第306話 ★第307話 ★第308話 ★第309話 ★第310話 ★第311話 ★第312話 ★第313話 ★第314話 ★第315話 ★第316話 ★第317話 ★第318話 ★第319話 ★第320話 ★第321話 ★第322話 ★第323話 ★第324話 ★第325話 ★第326話 ★第327話 ★第328話 ★第329話 ★第330話 ★第331話 ★第332話 ★第333話 ★第334話 ★第335話 ★第336話 ★第337話 ★第338話 ★第339話 ★第340話 ★第341話 ★第342話 ★第343話 ★第344話 ★第345話 ★第346話 ★第347話 ★第348話 ★第349話 ★第350話 ★第351話 ★第352話 ★第353話 ★第354話 ★第355話 ★第356話 ★第357話 ★第358話 ★第359話 ★第360話 ★第361話 ★第362話 ★第363話 ★第364話 ★第365話 ★第366話 ★第367話 ★第368話 ★第369話 ★第370話 ★第371話 ★第372話 ★第373話 ★第374話 ★第375話 ★第376話 ★第377話 ★第378話 ★第379話 ★第380話 ★第381話 ★第382話 ★第383話 ★第384話 ★第385話 ★第386話 ★第387話 ★第388話 ★第389話 ★第390話 ★第391話 ★第392話 ★第393話 ★第394話 ★第395話 ★第396話 ★第397話 ★第398話 ★第399話 ★第400話 ★第401話 ★第402話 ★第403話 ★第404話 ★第405話 ★第406話 ★第407話 ★第408話 ★第409話 ★第410話 ★第411話 ★第412話 ★第413話 ★第414話 ★第415話 ★第416話 ★第417話 ★第418話 ★第419話 ★第420話 ★第421話 ★第422話 ★第423話 ★第424話 ★第425話 ★第426話 ★第427話 ★第428話 ★第429話 ★第430話 ★第431話 ★第432話 ★第433話 ★第434話 ★第435話 ★第436話 ★第437話 ★第438話 ★第439話 ★第440話 ★第441話 ★第442話 ★第443話 ★第444話 ★第445話 ★第446話 ★第447話 ★第448話 ★第449話 ★第450話 ★第451話 ★第452話 ★第453話 ★第454話 ★第455話 ★第456話 ★第457話 ★第458話 ★第459話 ★第460話 ★第461話 ★第462話 ★第463話 ★第464話 ★第465話 ★第466話 ★第467話 ★第468話 ★第469話 ★第470話 ★第471話 ★第472話 ★第473話 ★第474話 ★第475話 ★第476話 ★第477話 ★第478話 ★第479話 ★第480話 ★第481話 ★第482話 ★第483話 ★第484話 ★第485話 ★第486話 ★第487話 ★第488話 ★第489話 ★第490話 ★第491話 ★第492話 ★第493話 ★第494話 ★第495話 ★第496話 ★第497話 ★第498話 ★第499話 ★第500話 ★第501話 ★第502話 ★第503話 ★第504話 ★第505話 ★第506話 ★第507話 ★第508話 ★第509話 ★第510話 ★第511話 ★第512話 ★第513話 ★第514話 ★第515話 ★第516話 ★第517話 ★第518話 ★第519話 ★第520話 ★第521話 ★第522話 ★第523話 ★第524話 ★第525話 ★第526話 ★第527話 ★第528話 ★第529話 ★第530話 ★第531話 ★第532話 ★第533話 ★第534話 ★第535話 ★第536話 ★第537話 ★第538話 ★第539話 ★第540話 ★第541話 ★第542話 ★第543話 ★第544話 ★第545話 ★第546話 ★第547話 ★第548話 ★第549話 ★第550話 ★第551話 ★第552話 ★第553話 ★第554話 ★第555話 ★第556話 ★第557話 ★第558話 ★第559話 ★第560話 ★第561話 ★第562話 ★第563話 ★第564話 ★第565話 ★第566話 ★第567話 ★第568話 ★第569話 ★第570話 ★第571話 ★第572話 ★第573話 ★第574話 ★第575話 ★第576話 ★第577話 ★第578話 ★第579話 ★第580話 ★第581話 ★第582話 ★第583話 ★第584話 ★第585話 ★第586話 ★第587話 ★第588話 ★第589話 ★第590話 ★第591話 ★第592話 ★第593話 ★第594話 ★第595話 ★第596話 ★第597話 ★第598話 ★第599話 ★第600話 ★第601話 ★第602話 ★第603話 ★第604話 ★第605話 ★第606話 ★第607話 ★第608話 ★第609話 ★第610話 ★第611話 ★第612話 ★第613話 ★第614話 ★第615話 ★第616話 ★第617話 ★第618話 ★第619話 ★第620話 ★第621話 ★第622話 ★第623話 ★第624話 ★第625話 ★第626話 ★第627話 ★第628話 ★第629話 ★第630話 ★第631話 ★第632話 ★第633話 ★第634話 ★第635話 ★第636話 ★第637話 ★第638話 ★第639話 ★第640話 ★第641話 ★第642話 ★第643話 ★第644話 ★第645話 ★第646話 ★第647話 ★第648話 ★第649話 ★第650話 ★第651話 ★第652話 ★第653話 ★第654話 ★第655話 ★第656話 ★第657話 ★第658話 ★第659話 ★第660話 ★第661話 ★第662話 ★第663話 ★第664話 ★第665話 ★第666話 ★第667話 ★第668話 ★第669話 ★第670話 ★第671話 ★第672話 ★第673話 ★第674話 ★第675話 ★第676話 ★第677話 ★第678話 ★第679話 ★第680話 ★第681話 ★第682話 ★第683話 ★第684話 ★第685話 ★第686話 ★第687話 ★第688話 ★第689話 ★第690話 ★第691話 ★第692話 ★第693話 ★第694話 ★第695話 ★第696話 ★第697話 ★第698話 ★第699話 ★第700話 ★第701話 ★第702話 ★第703話 ★第704話 ★第705話 ★第706話 ★第707話 ★第708話 ★第709話 ★第710話 ★第711話 ★第712話 ★第713話 ★第714話 ★第715話 ★第716話 ★第717話 ★第718話 ★第719話 ★第720話 ★第721話 ★第722話 ★第723話 ★第724話 ★第725話 ★第726話 ★第727話 ★第728話 ★第729話 ★第730話 ★第731話 ★第732話 ★第733話 ★第734話 ★第735話 ★第736話 ★第737話 ★第738話 ★第739話 ★第740話 ★第741話 ★第742話 ★第743話 ★第744話 ★第745話 ★第746話 ★第747話 ★第748話 ★第749話 ★第750話 ★第751話 ★第752話 ★第753話 ★第754話 ★第755話 ★第756話 ★第757話 ★第758話 ★第759話 ★第760話 ★第761話 ★第762話 ★第763話 ★第764話 ★第765話 ★第766話 ★第767話 ★第768話 ★第769話 ★第770話 ★第771話 ★第772話 ★第773話 ★第774話 ★第775話 ★第776話 ★第777話 ★第778話 ★第779話 ★第780話 ★第781話 ★第782話 ★第783話 ★第784話 ★第785話 ★第786話 ★第787話 ★第788話 ★第789話 ★第790話 ★第791話 ★第792話 ★第793話 ★第794話 ★第795話 ★第796話 ★第797話 ★第798話 ★第799話 ★第800話 ★第801話 ★第802話 ★第803話 ★第804話 ★第805話 ★第806話 ★第807話 ★第808話 ★第809話 ★第810話 ★第811話 ★第812話 ★第813話 ★第814話 ★第815話 ★第816話 ★第817話 ★第818話 ★第819話 ★第820話 ★第821話 ★第822話 ★第823話 ★第824話 ★第825話 ★第826話 ★第827話 ★第828話 ★第829話 ★第830話 ★第831話 ★第832話 ★第833話 ★第834話 ★第835話 ★第836話 ★第837話 ★第838話 ★第839話 ★第840話 ★第841話 ★第842話 ★第843話 ★第844話 ★第845話 ★第846話 ★第847話 ★第848話 ★第849話 ★第850話 ★第851話 ★第852話 ★第853話 ★第854話 ★第855話 ★第856話 ★第857話 ★第858話 ★第859話 ★第860話 ★第861話 ★第862話 ★第863話 ★第864話 ★第865話 ★第866話 ★第867話 ★第868話 ★第869話 ★第870話 ★第871話 ★第872話 ★第873話 ★第874話 ★第875話 ★第876話 ★第877話 ★第878話 ★第879話 ★第880話 ★第881話 ★第882話 ★第883話 ★第884話 ★第885話 ★第886話 ★第887話 ★第888話 ★第889話 ★第890話 ★第891話 ★第892話 ★第893話 ★第894話 ★第895話 ★第896話 ★第897話 ★第898話 ★第899話 ★第900話 ★第901話 ★第902話 ★第903話 ★第904話 ★第905話 ★第906話 ★第907話 ★第908話 ★第909話 ★第910話 ★第911話 ★第912話 ★第913話 ★第914話 ★第915話 ★第916話 ★第917話 ★第918話 ★第919話 ★第920話 ★第921話 ★第922話 ★第923話 ★第924話 ★第925話 ★第926話 ★第927話 ★第928話 ★第929話 ★第930話 ★第931話 ★第932話 ★第933話 ★第934話 ★第935話 ★第936話 ★第937話 ★第938話 ★第939話 ★第940話 ★第941話 ★第942話 ★第943話 ★第944話 ★第945話 ★第946話 ★第947話 ★第948話 ★第949話 ★第950話 ★第951話 ★第952話 ★第953話 ★第954話 ★第955話 ★第956話 ★第957話 ★第958話 ★第959話 ★第960話 ★第961話 ★第962話 ★第963話 ★第964話 ★第965話 ★第966話 ★第967話 ★第968話 ★第969話 ★第970話 ★第971話 ★第972話 ★第973話 ★第974話 ★第975話 ★第976話 ★第977話 ★第978話 ★第979話 ★第980話 ★第981話 ★第982話 ★第983話 ★第984話 ★第985話 ★第986話 ★第987話 ★第988話 ★第989話 ★第990話 ★第991話 ★第992話 ★第993話 ★第994話 ★第995話 ★第996話 ★第997話 ★第998話 ★第999話 ★第1000話

14 ・地味でおとなしそうな少年が辻占をやっている妙な少女に声をかけられる
少女は「占いがよく当たるおまじないをしている」のだ

15 ・女子にアドバイスをするやつが多数現れる

16 ◎ 彼女が、顔のこの部分が気に入らないと彼氏の悩みとして話している。
彼氏は「整形したらいいじゃん」という。彼女が整形するが失敗。
整形をすすめた彼氏にその恨みと憎みをいう。
それを悩んだ彼氏が、相談にやってくる

17 ・別れたいと思っている彼女。彼女がやむを得ず別れたい彼氏のいやな面が目につく

8 Taburoh, Piitan, Baratchi e Marusoh, de *Black Paradox**

O conceito é de uma "banda de rock".

(Publicado pela primeira vez na edição extra da revista semanal *Big Comic Spirits Casual*, N.º 16, de 2007)

A ideia surgiu de um documentário sobre exploração espacial que assisti na época por acaso, e abordava vários acidentes ocorridos durante a corrida espacial travada entre os Estados Unidos e a União Soviética. A possibilidade de morrer explorando o espaço me pareceu muito assustadora e, ao mesmo tempo, me perguntava se não haveria uma maneira de expressar esse medo de uma forma diferente. Como resultado, decidi escrever uma história com vários acidentes ocorridos em tentativas de se explorar a vida após a morte.

Eu costumo trabalhar com um só personagem principal, mas esta é uma novela com quatro protagonistas: dois homens — Taburoh e Piitan — e duas mulheres — Baratchi e Marusoh.

O *design* dos personagens tem como conceito uma "banda de rock". Para dizer a verdade, eu já tinha outra ideia, em que uma misteriosa banda toca uma música do Inferno que enlouquece os ouvintes, e foi daí que aproveitei alguns elementos trazidos para os personagens de *Black Paradox*. As vestimentas deles, como o *blazer* sem lapela e a jaqueta preta, foram influenciadas pela moda dos Beatles, de quem sou fã.

N.T.: Publicado no Brasil pela editora JBC em 2023

1 スピリッツ用

2 ブラックパラドクス.

3 (ジレンマをかかえる登場人物.
  毎回 何らかのジレンマ が 語られる.

毎回.メンバーが他のメンバーを陥れようとする。4

5 黒ずくめの女のバンド? 男は1人.(2人?)

6 男2人.女2人(?)

7 (マスコミには無視される存

9 (橋本圭一) ピータン

10 マグロー

8 マルソー

11 バラッち

(1) Para a revista *Spirits*.

(2) *Black Paradox*

(3) Personagens que carregam dilemas pessoais. Toda vez é discutido um dilema.

(4) Seus membros passam todo o tempo tentando enganar uns aos outros.

(5) Uma banda com mulheres vestidas de preto?

(6) 1 homem (ou 2?)
2 homens e 2 mulheres (?)

(7) Existência ignorada pela mídia.

(8) Marusoh.

(9) (Keiichi Hashimoto) Piitan.

(10) Taburoh.

(11) Baratchi.

9 Mayumi Santou e Mitsu Uchida, de *A Mulher que Sussurra**

Pessoas que querem controlar e as que têm o desejo de serem controladas.

(Publicado pela primeira vez na antologia *Shinkan*, da editora Asahi Shimbun, de 2009)

Quem não tem confiança em suas próprias ações pode querer delegar decisões. Também há aqueles que não se sentem seguros em fazer até as coisas mais simples do cotidiano, a menos que recebam aprovação de terceiros. Imaginei o que aconteceria se esse comportamento fosse levado ao extremo, daí surgiu o conto *A Mulher que Sussurra*.

No processo de concepção da história, idealizei primeiro a Mayumi Santou como a pessoa mais passiva do mundo, que não consegue decidir nenhuma de suas ações por conta própria. Avançando um pouco mais no desenvolvimento, percebi que ela não conseguiria fazer nada ao longo do dia a menos que alguém estivesse ao seu lado para lhe dar instruções. Então criei Mitsu Uchida para o papel de cuidadora da Mayumi.

No começo, Mayumi era uma pessoa adoentada, que foi recuperando a saúde aos poucos depois que passou a receber ajuda da Mitsu, mas esta, por outro lado, foi ficando mentalmente perturbada — e achei que esse contraponto foi uma boa ideia, sem falsa modéstia. Se bem que, considerando que Mitsu já era capaz de dar suporte completo à Mayumi, talvez seja mais natural pensar que ela também já tivesse uma tendência para a anormalidade.

Assim como a série dos Irmãos Hikizuri, esse é um exemplo raro de história que desenvolvi a partir dos personagens.

N.T.: Compilado em *Dismorfos*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

パパ！！

ただいま！

ま…まゆみ

その血は…!!

！殺して来たの…！阿賀を…

ヒンヒン

ヒンヒン

ヒンヒン

殺せって言うから…美津さんが…

(終)

— Papai...

— Cheguei...

— M... Mayumi...

— Que sangue é esse?!

— Ah... É que eu fui lá matar... o Aga...

— Do jeito que ela me mandou... Ela... A Mitsu...

(Fim)

10 Irmãos Yuma e Chizumi Azawa, de *A Sala de Aula que Derreteu**

Figuras controversas que nascem do estresse diário.

(Publicado pela primeira vez na antologia *Motto!*, volume 2, de 2013)

Esta ideia estapafúrdia na qual toda vez que o Yuma Azawa, o irmão mais velho nessa história, pedisse desculpas a alguém o cérebro dessa pessoa derretesse nasceu de episódios da minha vida.

Quando escrevi esse conto, eu havia acabado de me mudar para um apartamento em Chiba. Certa manhã, acordei e o meu gato havia feito xixi no meu *futon* [acolchoado], que tive de arrastar e lavar na banheira. Mas agora era o *futon* inteiro que estava ensopado (o que eu esperava?!), e resolvi estendê-lo na sacada. Só que, nesse momento, me descuidei e acabei derrubando o varal lá embaixo, do quarto andar. Felizmente, não havia ninguém no quintal do apartamento do térreo para se ferir, mas, mesmo assim, desci correndo pelas escadas e pedi mil desculpas para o vizinho.

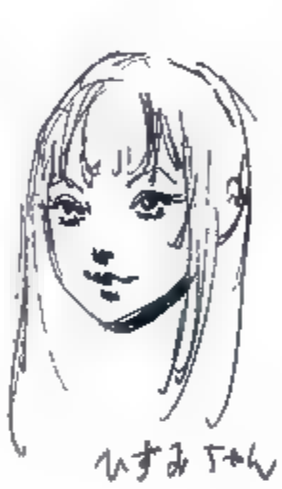
Teve outra vez que eu estava usando a furadeira para instalar um armário e o vizinho de baixo veio reclamar do barulho. Foi uma época em que eu vivia pedindo desculpas a toda hora. Em ambos os casos, a culpa foi completamente minha, mas é estressante quando somos obrigados a nos desculpar e o outro lado não aceita. Por isso, acho que descontei essa frustração no mangá, fazendo o cérebro dos outros derreter.

N.T.: Publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2021.

1 美しい兄と妹の兄妹、親はおらず、2人で暮らしている
妹はその[redacted]美貌にもかかわらず、トラブルメーカー(邪悪な)である
兄はいつもその女しまつで、謝罪に回ることがしばしば。
しかし、兄は謝罪の快感をおぼえている。(依存的快感)
そして、謝罪を受けた方は、不幸な末路をたどる。

ひずみは、いつも犯罪スレスレのトラブルを引き起こす。

2 苦しめられている。



ひずみちゃん 3

4 主人公の少女、美しい少年はいつも主人公に謝ってくる。(理由(不幸な巻き込まれつき)はいろいろある)

少年には邪悪な[redacted]妹がいる。

少年が謝るたびに、主人公は苦しむ。

実は、少年が妹に悪さをするようしむけている。

(1) Um irmão mais velho e uma irmã mais nova, ambos lindos. Eles não têm pais e moram só os dois juntos. Apesar de sua beleza, a irmã mais nova é uma (perversa) encrenqueira. O irmão vive tendo que limpar sua barra e pedir desculpas aos outros em nome dela. Mas ele mesmo sente prazer em pedir desculpas. (Prazer viciante.) E aquele que recebe o pedido de desculpas trilha um caminho infeliz.

Hizumi sempre causa problemas, quase que criminais.

(2) Está sempre irritada.

(3) Hizumi

(4) A protagonista é uma garota. Um belo rapaz sempre (a cada chance que tem) pede desculpas a ela (pelos mais diversos motivos).

O rapaz tem uma irmã perversa.

A cada vez que o rapaz pede desculpas, a protagonista agoniza.

Na verdade, é o rapaz que manda a irmã fazer maldades.

A princípio, pensei em deixar a Chizumi um pouco mais bonitinha. Mas o editor encarregado quis uma personagem semelhante ao Souichi. Por isso, eu a deixei um pouco mais nova e com um caráter bem problemático.

11 Magami Nanakuse, de *Magami Nanakuse**

Uma mulher com um tique forte demais.

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki+* de maio de 2014)

Este é um conto todo baseado em tiques.

Tique é uma condição em que uma pessoa repete inconscientemente certas ações ou vocalizações como pigarrear, piscar ou balançar a cabeça. Eu também manifestei um tique quando era criança, o que quer dizer que esse é mais um trabalho nascido de uma experiência minha.

Sendo mais preciso, o tique não é exatamente um hábito; está mais para uma doença, mas eu me interessei em saber o que aconteceria se esses movimentos involuntários fossem levados ao extremo. Então pedi que me arranjassem materiais de referência sobre tudo quanto é tipo de tique nervoso e compulsão, como a mão leve, a boca de cachaça, cacoetes na fala, maus hábitos com as mulheres e outros mais, repetindo o processo de *Uzumaki*, e trabalhei a arte em cima disso.

A caracterização de Magami Nanakuse veio de seus hábitos, que eu defini como uma pessoa com tiques fortíssimos e mania de se vestir de mulher. (Hoje em dia, talvez não seja apropriado usar a palavra "mania" para o ato de se travestir com roupas femininas.) Aliás, o próprio nome "Nanasuke" ["sete manias"] veio de um ditado japonês que diz "até quem se acha sem manias, ao menos sete tem". (Para japoneses, nem preciso dizer que é um ditado, né?!)

Magami Nanakuse é o segundo trabalho em que uso nome de personagem como título, além de *Tomie*. Porém, o estilo dos dois

---

N.T.: Compilado em *Fragmentos do Horror*, publicado no Brasil pela editora Darkside em 2017.

contos difere bastante, o primeiro tendendo completamente à comédia. Por isso, acho que os personagens estão bem mais humanos e expressivos quanto às suas emoções, comparados aos anteriores.

12 Kyoko Byakuya, de *Sensor**

Uma mulher que fica mais misteriosa conforme a história avança.

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki+*, de setembro de 2018)

Acho que mencionei também no posfácio do encadernado de *Sensor* algo raro que aconteceu para mim nessa série: os meus personagens começarem a atuar por conta própria e, ainda por cima, na direção errada. Quanta dor de cabeça isso me deu...

O plano inicial era para Kyoko Byakuya ser a narradora da própria história, viajando por todo o país e se deparando com os mais diversos fenômenos misteriosos em cada lugar. Contudo, logo no primeiro capítulo, eu acabei dando a ela o papel de alguém que detém a chave para desvendar a verdade do universo, impossibilitando que ela falasse muito dali em diante.

Portanto, inventei um novo narrador para a história, o Wataru Tsuchiyado, jornalista independente. Porém, ele também contrariou as minhas expectativas e se tornou apenas um homem apaixonado, que corria atrás da Kyoko Byakuya em vez de investigar os fenômenos misteriosos. Sim, no lugar de acusar os personagens de agirem com autonomia, o mais correto seria assumir que eu fui incapaz de controlá-los, porque não os caracterizei direito na fase inicial do trabalho.

A propósito, quando essa série estava sendo publicada na revista, seu título era *Muma no Kikou* ("Viagens de uma Súcubo"). A minha intenção inicial era escrever relatos de viagens como os das obras do mestre Daijiro Morohoshi, mas eu sou uma pessoa reclusa e, logo ao terminar de escrever o primeiro

---

N.T.: Publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2022.

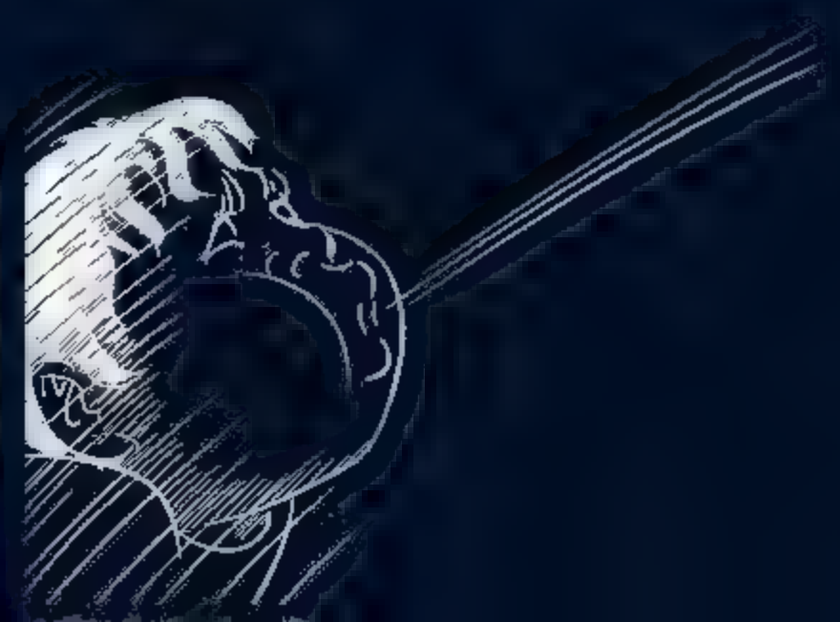
capítulo, percebi que não tinha conhecimento suficiente para falar de viagens e descartei o conceito.

Aliás, ainda na fase da escrita do roteiro, testei a ideia de Kyoko Byakuya fazer xixi na cama para a mancha do molhado formar um suposto mapa, que indicaria a ela um local de destino rodeado de mistérios. Mas encontrei resistência do editor encarregado, que implorou para trocar por, no máximo, suor noturno, e desisti dessa abordagem. (Eu também não queria que isso soasse como uma ridicularização da doença da enurese noturna.) Pensando agora, ainda bem que não usei o formato de relatos de viagem.

Quando a série foi encadernada, alteramos o título para *Sensor*, que está relacionado ao tema desse trabalho — "o mistério da existência do universo e dos seres humanos". Fazia tempo que eu queria escrever sobre "a razão da existência da humanidade", e foi esse desafio que me trouxe a esse conto. Se, por um lado, a humanidade não pode existir sem o universo, por outro, o universo também não pode existir sem que haja um ente que sinta a sua existência, não é verdade?

Em outras palavras, existências não seriam totalmente independentes: elas só seriam possíveis havendo entidades que se detectem e se reconheçam entre si. E foi baseado nessa premissa que adotei os sentidos humanos (sensores) como elemento principal dessa história.

Infelizmente, não consegui expressar tudo que eu gostaria nesse trabalho, por total falta de capacidade minha. Gostaria de revisitar o tema algum dia.



1 エンゼルヘアーが日常的に舞う町.

2 そこに主人公の女, 白夜京子がやって来る.

3 白夜京子
びゃくや きょうこ

4 エンゼルヘアーてなつ美女。 (クールな)

5. 美しい金髪のエンゼルヘアーが いつの間にか、黒髪(漆黒の)に変わった。

- サブキャラ→おねしょ

- エンゼルの惨殺死体 (エンゼルは大人?)
  エンゼル登場(大人) - UFOとの関連.

- 頭皮のついたエンゼルヘアー

エンゼルの七夕散

・そこまでのエンゼルヘアーが日常的に舞う。そこに白夜京子が現われる.
村人は、金色の髪を褒めているが、ある時 漆黒の黒髪に変わる.
・いたる所にある毬となしかしヘアーが吹きもも.
異常に長いエンゼルヘアー

(1) Uma cidade onde é comum pairarem "cabelos de anjo"

(2) Então chega a protagonista, Kyoko Byakuya

(3) Kyoko Byakuya

(4) Uma linda (e serena) mulher com cabelos de anjo.

(5) Em algum momento, o lindo cabelo de anjo louro dela escurece (da cor das trevas).

Enurese noturna em algum personagem secundário

Corpo de um anjo brutalmente assassinado. (O anjo é um adulto?)

Surgimento do anjo (adulto)

Relação com OVNIs

Cabelos de anjo ainda com o couro cabeludo

Cadáver de um anjo

Na vila, é comum ver cabelos de anjo pairando. Surge Kyoko Byakuya. Os moradores da vila adoravam o cabelo dourado, mas, certo dia, ele fica escuro.

Cabelos de anjo começam a ser expelidos por crateras de todos os cantos.

Um cabelo de anjo comprido demais.

Considerações finais do Capítulo 4:

O choro do nascimento de um personagem

Vou abordar agora alguns métodos de criação de personagens. Mas, sinceramente, eu mesmo não tenho muito apego aos personagens que criei. Pelo contrário, acho que "não ter apego" pode ser até uma característica minha.

Vou repetir um pouco o que mencionei no terceiro capítulo e retomarei isso no quinto, mas a minha prioridade no processo criativo é **construir uma visão de mundo.** Em vez de amedrontar os leitores com monstros assustadores, tenho mais vontade de entretê-los retratando fenômenos e incidentes misteriosos que ocorrem naquele mundinho criado e que seriam inconcebíveis pelo senso comum.

De fato, sempre encontrarão muitas representações doentias nos meus trabalhos. Mas elas não são o objetivo; eu as desenho apenas para potencializar um efeito na história. Uma imagem grotesca pode causar arrepios à primeira vista, mas, à medida que se avança na leitura, a visão da pessoa vai se acostumando àquilo.

Da mesma forma, não tenho praticamente nenhum interesse em retratar a personalidade dos personagens. Calma, que explicarei as razões, mas estejam cientes de que até prefiro que os personagens não tenham particularidades quando estou trabalhando com eles em um outro mundo. Se eu pudesse escolher, adoraria excluir coisas como personalidade e relações

interpessoais, para lidar apenas com **temas universais do impulso humano,** como a loucura e o narcisismo, ou desejo de reconhecimento, entre outros. (Mas só fico na vontade...)

Enfim, o que quero deixar avisado a todos é que, para mim, os personagens (até mesmo o protagonista) não são o "centro do mundo", mas apenas um dos elementos constituintes dele.

Como projetar um personagem

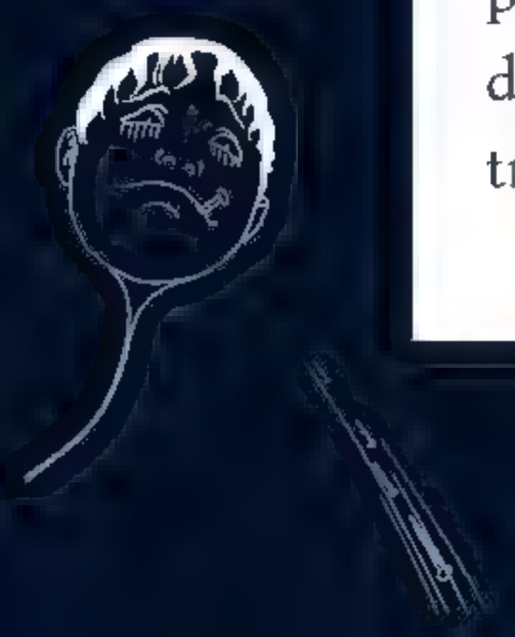
Enfim, vamos ao assunto principal.

No meu caso, na maioria das vezes, projeto os personagens em paralelo à elaboração da história. Como já mencionei no terceiro capítulo, ao criar um conto, primeiro pego a "semente de uma ideia" e, a partir dela, penso em um desenvolvimento para a história que seja capaz de transmitir da maneira mais eficaz possível os atrativos dessa ideia.

Nessa etapa, listo quais personagens são necessários para a história, como o protagonista (por vezes narrador), coadjuvantes, monstros (ou antagonistas), entre outros, levando em consideração os seguintes itens minimamente necessários para dar forma a eles:

- **Nome;**
- **Gênero;**
- **Idade (estudante, trabalhador, idoso etc.);**
- **Aparência física (pessoa bonita, porte frágil, atitude agradável etc.);**
- **Personalidade (alegre, confiante, introspectiva etc.).**

Além disso, quando o roteiro exige, acrescento informações sobre a estrutura familiar e associações, como "filha do meio de uma família de quatro pessoas" ou "aluno do segundo ano do colegial da Escola XX". Ou, então, sobre as relações interpessoais do sujeito, como "colega do círculo de XX e amigo de infância desde o primário". Em linhas gerais, esse seria o trabalho necessário para se projetar um personagem.



Costuma-se dizer que, para mangás de longa duração, é importante, antes de mais nada, criar personagens cativantes. É comum ouvir que, se os personagens são devidamente delineados no começo, eles passam a atuar por conta própria e a história se desenrola sozinha, na direção certa. Já aconteceu algo tão sobrenatural assim com alguém aqui? Comigo, nunca. Sem ironias, acho admirável quem consegue dar a um personagem um sopro de vida a esse ponto.

Mas confesso que eu sou péssimo em construir histórias centradas em personagens. Posso soar repetitivo, mas a minha vontade não é de escrever sobre humanos ou monstros, e sim sobre um mundo em si. Se existissem vários mundos estranhos que funcionassem como microcosmos e uma pessoa de carne e osso fosse jogada ali, de repente, o que aconteceria? É disso que eu quero falar, desde o começo, passando pelo meio, até o fim. Agora, se há algo que eu não sou capaz de escrever são histórias em que um personagem é o centro das atenções e vai mudando o mundo ao seu redor.

É por isso que, nos meus contos, o protagonista costuma ser um sujeito passivo e de bom senso. Pois eu acredito que, **quanto mais genérico e neutro for o personagem, melhor ele serve como guia para conduzir os leitores a um mundo bizarro.** Penso até que, se o personagem fica manifestando suas particularidades a toda hora, a imersão dos leitores naquele mundo estranho sai prejudicada.

Tomando como referência o escritor de ficção científica Shin'ichi Hoshi, que chama os personagens de suas obras apenas de algo como "senhor N", sem lhes dar nome, os dos meus mangás nada mais são do que signos dentro da história, por assim dizer.

A diferença entre histórias longas e contos curtos

Se me permitem acrescentar uma explicação a mais, o uso dos personagens como signos acaba sendo até compulsório, por causa de uma diferença estrutural que existe entre histórias longas e curtas.

Observem que, em séries mais extensas, as relações interpessoais, a começar pelas do protagonista, costumam se tornar o centro da narrativa. Um protagonista que tem um grande propósito, rodeado por companheiros que o ajudam, uma heroína por quem ele é apaixonado e uma organização antagonista formam um ponto ao redor do qual o roteiro vai se desenrolando.

No caso dos contos curtos, porém, por mais que o autor elabore o protagonista, no geral, ele aparece uma só vez em um conto e acabou. Aliás, quando as personalidades e as relações humanas são muito complexas, sua contextualização ocupa mais espaço físico no papel, que já é limitado, e isso se torna quase sempre um grilhão para o desenvolvimento da história. Portanto, no caso dos contos curtos, considero mais adequado usar o **protagonista mais simples possível, até estereotipado se for o caso.**

Mas longas séries compostas de contos curtos também podem adotar um mesmo personagem, alterando somente a trama de cada conto. Esse método é usado em obras de grande sucesso como *Chibi Maruko-chan* (de Momoko Sakura, 1986), *Sazae-san* (de Machiko Hasegawa, 1946) e *Meitantei Conan* (*Detective Conan*, de Gosho Aoyama, 1994). No meu caso, posso citar títulos como as séries *Tomie*, *Souichi* e *Uzumaki*. Sei que é uma forma mais fácil de ganhar a simpatia dos leitores e fidelizá-los ao título,

mas a verdade é que eu não sou bom em trabalhar com esse tipo de formato.

Por eu dar prioridade à elaboração de um "mundo" próprio nos meus trabalhos, ter personagens com caracterizações diferentes a cada conto se torna um subterfúgio para trabalhar com mais liberdade, criando o que eu quiser sem maiores amarras. Sinto até que isso apura mais a história.

Também há a questão de que, nas séries de mangás de terror, **a presença de um mesmo personagem em todos os capítulos carece de realismo.** Se o personagem for um médium, tudo bem, mas um simples estudante do colegial ser envolvido em eventos sobrenaturais em todos os lugares para onde fosse não seria um tanto impensável? (De certa forma, saber que a pessoa com quem aquele personagem interagiu naquela semana inevitavelmente morrerá é o mais desesperador...)

Pessoalmente falando, outra dificuldade que existe nas séries longas é que o protagonista precisa ser mantido vivo até o fim. Em *Uzumaki*, eu sofri em todos os capítulos pensando em formas de poupar a Kirie Goshima, a heroína que toda vez se metia em apuros. Admito que tive de recorrer a soluções convenientes para o desenrolar da história, e lamento muito por isso.

Claro que isso não significa que histórias de terror não sirvam para séries longas. Não se trata de uma questão estrutural, mas sim de capacidade e gosto pessoal. Existem vários mangás que trabalham muito bem as relações dos personagens no cotidiano, ainda assim alcançando um alto nível de excelência como história de terror. Agora que estou começando a sofrer com a escassez de ideias, me cobro todo dia a estudar mais, lendo, quem sabe, mais romances de Stephen King, por exemplo.

O papel do protagonista nos mangás de terror

Mais uma coisa que eu gostaria de acrescentar sobre os meus personagens: **os protagonistas não crescem.**

Geralmente, o crescimento do personagem principal é um elemento indispensável para que a história se torne atraente. O protagonista parte em uma aventura com seus amigos, aprofunda a amizade com eles ao longo da jornada, enfrenta obstáculos, às vezes experimenta a derrota e é tentado a fugir, mas, no fim, acaba triunfando. É nesse tipo de enredo novelístico que os leitores encontram uma grande catarse. Quanto a isso, não contesto.

Porém, talvez por preguiça, a maioria das minhas histórias termina sem retratar esse tipo de conflito e evolução humana. **Supondo que um de meus personagens saia para se aventurar, há grande probabilidade de nunca mais voltar;** pelo menos, esse tem sido o padrão.

Mas também é fato que o terror carrega peculiaridades enquanto gênero que dificultam fazer o personagem progredir e manifestar suas habilidades. Desde sempre, a narrativa de "um belo dia, do nada, um personagem indefeso se depara com um acontecimento insólito" tem funcionado como uma espécie de gabarito para as histórias de terror. Seja para ser atacado por um monstro ou adentrar um mundo sinistro, **o personagem precisa encarar o fenômeno misterioso com "uma percepção rigorosamente normal".** Caso contrário, os leitores ficariam impossibilitados de se surpreender ou ter medo daquele acontecimento impensável.

Supondo que o protagonista fosse uma pessoa extremamente destemida e não se abalasse com a aparição de um monstro, os leitores ficariam decepcionados, certo? Ou então, se ele derrotasse o monstro ou resolvesse o fenômeno misterioso simplesmente com conhecimento científico ou treinando a força física, como seria? Isso também poderia ser interessante, mas se desviaria do entretenimento proposto pelo gênero do terror.

O protagonista de um mangá de terror deve ser uma presença que vivencia a anormalidade daquele mundo e explica aos leitores o quão aterrorizante ela é. Em outras palavras, **o personagem não pode superar o medo.**

O contraste é importante no terror

Avançando nesse raciocínio, pode-se dizer que o importante em um mangá de terror é acentuar as estruturas contrastantes.

Quando eu estava terminando o ginasial, um mangá de humor chamado *Gakideka* ("Um Moleque na Polícia", de Tatsuhiko Yamagami, 1974) se popularizou no Japão. Eu não fugi à regra e me viciei nele, o que me influenciou bastante. Komawari-*kun* é um garoto que vira policial e solta os disparates mais surreais, inovadores e sem sentido já vistos, sendo confrontado toda hora pelas pessoas de bom senso ao seu redor. A história é basicamente essa. O contraste aqui se dá entre um garoto, de certa forma anormal, e as pessoas ao seu redor, ditas normais. Além de provocar riso e alguns dramas, pode-se dizer que a normalidade das pessoas de bom senso é exatamente o que salienta a boa excentricidade de Komawari-*kun*. (Me ocorreu agora que eu posso ter sido influenciado por *Gakideka* ao criar o Souichi da minha série. Tal qual o Komawari-*kun*, ele é um garoto anormal, enquanto as pessoas ao seu redor são normais e têm bom senso.)

Enfim, usei o mangá de comédia *Gakideka* como exemplo, mas acredito que esses contrastes são igualmente imprescindíveis nos mangás de terror.

O comum e o anormal.
A beleza e a feiura.

Quanto mais marcada for a diferença desses contrastes, mais nítida se torna a sombra do terror.

Portanto, para realçar a existência de um mundo bizarro e coisas grotescas, é recomendável que o ser humano que vai se contrapor a isso seja incolor e transparente, na medida do possível. Pelo menos, é o que eu acho. E vocês?

O objeto do medo está dentro de você

Até aqui, expliquei a forma de pensar ao projetar personagens priorizando a história (o mundo dela), mas, por fim, gostaria de mencionar algumas exceções.

Estou falando sobre a criação de "existências bizarras", como a Tomie, o Souichi, a Fuchi, o Garoto da Encruzilhada etc.

Já descrevi anteriormente como foi o processo de criação de cada um deles, contudo, se eu fosse comentar um ponto em comum seria o fato de que **todos são derivados de mim mesmo.** Por exemplo, o tique, citado em *Magami Nanakuse,* é algo que tive quando criança, e a inspiração para o Yuma Azawa de *A Sala de Aula que Derreteu* foram experiências que tive em certa época da vida. A maioria dos personagens com alguma caracterização evidenciada foi criada refletindo algo de dentro de mim ou lembranças minhas. Digamos que eu **pegue um sentimento ou uma memória guardada em mim, faça uma reinterpretação elevada ao extremo** para criar uma personalidade e a aplique sobre um personagem.

Existem duas razões principais para esses seres bizarros serem meus *alter egos*. A primeira é que terem semelhanças comigo facilita muito na hora de trabalhar com eles. A outra é que **o personagem que eu considero mais assustador é o ser humano que ama demais a si próprio.**

Acho que já falei aqui que eu tenho medo de mim mesmo (vide página 200 deste livro). E o tema "eu" parece ser algo indissociável para mim. Sempre tive essa sensação de medo em relação ao narcisista, ou seja, de quem tem o transtorno de personalidade narcisista. Isso desde a época em que desenhei

Tomie, meu trabalho de estreia. (Afinal, Tomie é o suprassumo de todo narcisismo que eu possa imaginar.)

Quando penso no que mais me aterroriza, ou no que eu menos gostaria de conhecer, sempre acabo chegando a um aspecto do narcisismo. Se, por um lado, sou avesso a narcisistas por temer ser manipulado por eles e sair prejudicado, também enxergo dentro de mim fragmentos de um amor-próprio bem distorcido.

Houve uma época, enquanto frequentava o curso técnico em Nagoya, em que fui tomado pela ideia de que todas as pessoas na rua estavam olhando para mim. Acredito que isso se chame escopofobia. Eu ia a lugares onde havia muita gente e tinha a certeza de que todos estavam me vigiando. Ficava com tanto medo que me dava vontade de chorar.

Felizmente, minha fobia foi temporária. Ler livros escritos por psiquiatras me deu certo alívio e os sintomas foram diminuindo aos poucos.

Não sei dizer se isso foi ocasionado ou não por narcisismo, apenas que a tendência a ficar extremamente preocupado com a forma como os outros me veem é algo latente em mim.

Uma deturpação irreparável criando monstros

Para mim, o narcisismo aparece com mais força na diferença entre o que eu e os outros entendemos como "mundo". Quando me deparo com situações que deixam isso evidente, sinto um pavor indescritível, como se estivesse espiando um imenso buraco sem fundo escancarado aos meus pés.

Pode parecer um pouco dramático, mas acho que **o narcisismo é uma deturpação da percepção de mundo de cada um.** A diferença entre o mundo como eu percebo e o mundo como os outros percebem. A diferença entre o que eu acho que sou e o que os outros acham que eu sou. Quanto maior o narcisismo, mais deturpada fica essa noção. Uma diferença vasta, profunda, que nenhuma conversa pode remediar.

Todos, em maior ou menor grau, têm uma noção deturpada sobre o mundo e de si mesmos. Para ser mais preciso, não há como existir uma visão de mundo universal para todas as pessoas. Apesar disso, nós vivemos no mesmo mundo e nos comunicamos como se entendêssemos uns aos outros, como se isso fosse a mais natural das coisas. Mas, se pararmos para pensar, é algo muito estranho.

Talvez esses seres grotescos dos quais tenho tanto medo sejam justamente existências escancarando na nossa frente as contradições que, no dia a dia, evitamos olhar, e **esfregando na nossa cara o desespero de saber que nós mesmos jamais nos compreenderemos de verdade.**

Capítulo 5

Produção: Quando nasce a arte que traumatiza à primeira vista

A propósito, que tipo de "aparência" suscita mais nojo ou medo? Acredito que isso varie para cada um, mas o que mais me causa repugnância, um medo quase fisiológico, são as formas irradiadas. Aranhas com as pernas abertas e a forma como os fungos crescem são coisas que me enojam em especial...

Sobre desenhar

Neste capítulo final, quero falar sobre o meu processo de ilustração e os métodos que uso.

Calafrios[1], *O Encanamento que Geme*[2], *Antepassados*, *Uzumaki* e *Os Esmagados*[3] são alguns dos meus trabalhos em que usei muitas **representações de corpos humanos sendo corrompidos ou deformados.**

Esse tipo de tema costuma evocar ferimentos, doenças ou morte, mas o curioso é que corpos de animais distorcidos não parecem tão assustadores (pelo menos para mim). Para se causar pavor, o objeto representado precisa ser, necessariamente, humano.

Acho que essa diferença pode vir daquilo que a criatura tem por dentro, algo como a mente ou a psique, ou então algo mais espiritual ainda como a alma, quem sabe? Não que os animais não tenham um coração, claro.

O fato é que eu tenho medo desse negócio chamado corpo, que carrega os pensamentos e a mente do ser humano.

Mais assustador ainda é quando o corpo se transforma.

Em outras palavras, o medo que sinto é do ser humano, que já é uma criatura que abriga uma mente que pouco entendemos, sofrer transformações que o tornem ainda mais incompreensível e inexplicável.

---

(1) Compilado em *Calafrios e As Esculturas sem Cabeça*, publicados no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2022 e 2023, respectivamente.

(2) Compilado em *Dismorfos e O Encanamento que Geme*, publicados no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

(3) Compilado em *Contos Esmagadores*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

Quando desenho cenas em que corpos humanos são corrompidos ou deformados, eu me dedico a retratá-los com a maior verossimilhança possível.

Na cena de *O Monstro Cor de Carne** em que **a mãe se despe da própria pele,** desenhei com base em um **livro de anatomia** usado até por estudantes de medicina. Outro que eu pessoalmente considero bem executado é **o pai morto e acondicionado no barril funerário, enrolado em forma de espiral** em um dos contos de *Uzumaki*. Sei que aquilo não seria possível na realidade, mas desenhei tomando cuidado para que as proporções e o posicionamento dos membros em relação ao tronco correspondessem aos de um corpo humano normal.

Pode ser que não faça sentido buscar precisão no desenho de uma criatura grotesca que nem sequer existe. Mas eu acho que o medo aflora justamente quando nos sentimos inseguros e nossa imaginação é provocada pela **possibilidade de, quem sabe, aquilo acontecer conosco também.**

N.T.: Compilado em *Dismorfos* e *O Encanamento que Geme*, publicados no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

1 *Calafrios:* inúmeros buracos espalhados pelo corpo inteiro

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de novembro de 1991)

Nos meus mangás, costumo abordar o tema do "horror corporal" (técnica que usa o corrompimento e deformação do corpo para amedrontar os espectadores), e esse conto pode ser o exemplo mais representativo disso.

A inspiração veio dos espiráculos dos insetos (orifícios nas laterais do corpo que servem para trazer ar para dentro do organismo, fazendo parte das vias respiratórias). Estava olhando a foto de um besouro-hércules em fase de larva em uma enciclopédia ilustrada e, de repente, me indaguei sobre o que aconteceria se um humano possuísse espiráculos. Fui desenhar, e não é que ficou um visual surreal e interessante?

Publiquei *Calafrios* em 1991, mas foi no início dos anos 2000 que algo chamado *hasukora** viralizou na internet japonesa. Parece que imagens de inúmeros pequenos buracos ou saliências reunidas geram um medo instintivo e repulsa em certas pessoas. No campo da psicologia, isso recebeu o nome de tripofobia (aversão a agrupamentos de buracos e padrões irregulares), e esse medo se justifica pela associação que a mente humana faz desses pequenos buracos e saliências com parasitas e doenças contagiosas.

Acredito que essa e outras formas de corrompimento e deformação do corpo humano, como o apodrecimento, derretimento ou inchaço, possam ser consideradas técnicas clássicas dos mangás de terror.

N.T.: Ou *hasu collage* ("colagem da flor de lótus"), montagem de imagens do receptáculo da flor de lótus, naturalmente cheio de furos, sobre as de pele humana.

おじいちゃん

ご臨終です

その時
おじいちゃんは
体中穴だらけ
だった

— Vovô...

— Foi a óbito.

— Meu avô tinha buracos por todo o corpo.

2 *O Encanamento que Geme:* arrastando corpos por buracos estreitos

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de setembro de 1993)

A inspiração para esse conto foi uma história que um colega da época de técnico em prótese dentária me contou sobre um *stalker*.

Esse sujeito perseguia uma mulher por quem estava apaixonado e, para invadir a casa dela pela abertura do exaustor da cozinha, foi capaz de deslocar propositalmente o próprio ombro. Isso ficou na minha cabeça e me fez pensar em como seria apavorante se alguém invadisse furtivamente minha casa, tal qual uma cobra, por um buraco ainda mais estreito que o de um exaustor, por exemplo, o encanamento do esgoto de um banheiro.

No final do conto, há uma cena em que a filha mais nova, Mari, é arrastada para dentro do ralo pelo *stalker*, e eu fiquei em dúvida se deixava a parte de cima ou a de baixo do corpo para fora do cano.

Acabei optando pelas pernas porque, se o tronco ficasse exposto, eu teria que fazê-la gritar e pedir socorro com cara de pavor, mas achei que seria mais sinistro mostrá-la sendo engolida pelo buraco, com os ossos sendo triturados no processo, sem emitir um pio.

Se bem que terminar com a personagem de rosto todo deformado no momento em que é engolida pelo buraco também teria seu impacto, então hoje não sei qual teria sido a melhor solução.

ボキッ

ぐいっ

ボキッ

ぐいっ

ぐいっ

ぐいっ

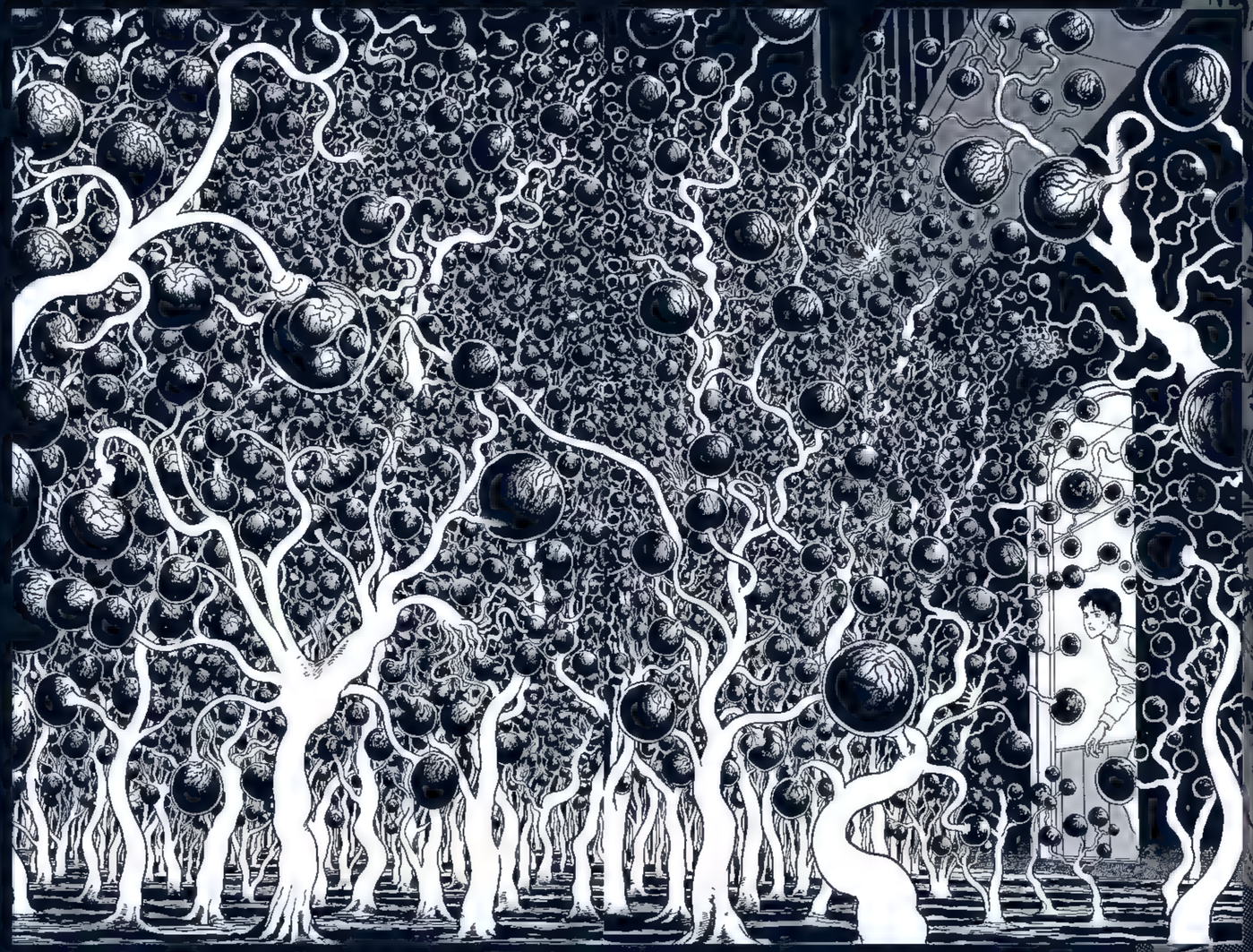
ボキッ

ぐいっ

ぐいっ

ピキッ

— Crec! Crec! Crec!



3 *Frutos de Sangue**: crescendo alimentando-se de pessoas

(Publicado pela primeira vez na revista mensal *Halloween* de novembro de 1993)

Uma história em que plantas brotam do corpo de humanos e vampiros se alimentam dos "frutos de sangue" produzidos por elas.

A ideia veio da fisiologia dos mosquitos. Quando esses insetos sugam sangue, ficam com a barriga empanturrada, parecendo uma bolinha vermelha. Inicialmente, imaginei uma criatura fictícia parecida com um mosquito, que sugaria grandes quantidades de sangue humano para ser utilizado em transfusões. No entanto, já na etapa de criação da trama, o roteiro não foi para a frente, o que me obrigou a trocar o mosquito pela planta.

Quando falamos de monstros sugadores de sangue, logo pensamos em vampiros, mas os que aparecem em *Frutos de Sangue* não são do tipo que morde o pescoço. Em vez disso, eles cultivam humanos, que dão frutos repletos de sangue, para se alimentarem. Digamos que são vampiros já organizados em uma "sociedade agrícola", em vez de serem caçadores-coletores.

Na prática, demorei horas e horas para desenhar, porque são centenas de frutos de sangue espalhados pelas páginas. Em uma única página dupla, acho que gastei umas dez horas. Mas, apesar de trabalhoso, mentalmente não foi tão desgastante assim. É porque desenhos com traços curvos podem ser feitos à mão livre, sem exigir muito cuidado. O que me cansa mesmo são traços mais exatos que exigem o uso de régua. Sempre detestei ter que desenhar paisagens com edifícios, por exemplo.

N.T.: Compilado em O *Encanamento que Geme*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

4 *Garota-Lesma:* parte do corpo se tornando uma criatura diferente

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki: Histórias Bizarras para Noites Insones*, volume 21, de 1994)

"A língua humana lembra tanto um molusco, na aparência, no movimento..." foi o que pensei enquanto olhava para a minha própria língua no espelho. Então comecei a divagar sobre a minha língua se transformando, do nada, em uma lesma de verdade... E foi daí que surgiu a ideia dessa história.

Em uma das cenas finais, Yuko imerge em uma banheira cheia de sal e acaba com o corpo derretido. Fiz isso porque achei que ficaria engraçado se a língua fosse uma lesma e sobrasse só a cabeça por cima dela, parecendo um caramujo. Então dei uma explicação supostamente convincente para eliminar a parte dispensável do corpo, mas não há como um corpo inteiro derreter só porque foi enterrado no sal... Até hoje me pergunto se não havia um recurso melhor; penso que pendi demais para o lado do humor.

O primeiro título que coloquei nesse conto foi *Caramujo*, mas o pessoal da editora alegou que caramujos e lesmas são seres biologicamente diferentes. Enfim, decidimos pelo título atual por sugestão da equipe. No entanto, lembro-me de ter ficado bem assustado quando soube que já havia um mangá com exatamente o mesmo nome. (Depois verifiquei o conteúdo, e foi um alívio descobrir que é completamente diferente do meu conto.)

ハガ

タ子…

ぐえっ!!

Yuko..

Gweh!!

5 *Antepassados:* elos do terror dos quais não se pode escapar

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki: Histórias Bizarras para Noites Insones*, volume 29, de 1996)

Assim como a tripofobia, que mencionei em *Calafrios* (vide página 256 deste livro), há uma grande variedade de fontes de temores para o ser humano. Das mais conhecidas, podemos citar a altura ou espaços fechados, pontas afiadas, olhares alheios, aranhas, cobras, e assim por diante. Em alguns casos raros, as pessoas podem sentir medo até de pegar no sono, ou de cabelos, por exemplo.

Certa vez, ouvi uma teoria de que esse tipo de medo não se origina simplesmente de vivências pessoais. Parece que a memória dos perigos que nossos antepassados enfrentaram (predadores, doenças, desastres naturais etc.) fica gravada no nosso DNA, e é por isso que sentimos medo de forma instintiva. Isso me fez imaginar o que aconteceria com uma pessoa que herdasse todas as memórias de seus antepassados, premissa sobre a qual me debrucei para criar esse conto.

O visual dos crânios dos antepassados sobrepostos na cabeça do personagem foi inspirado nas esculturas dos totens indígenas canadenses.

No desfecho, a heroína Risa desmaia e a história se encerra, mas o plano original era que ela saísse sã e salva. Pensei em fazê-la fugir correndo da casa, perseguida pelo monstro, e este teria a cabeça atropelada por um caminhão e morreria. Mas, como de costume, no meio do caminho faltaram páginas, e tive que terminar fazendo a Risa desmaiar.

6 *Mortos de Amor*: uma cidade encoberta pela sombra do desespero

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki* de maio de 1996)

O palco dessa obra é uma cidade encoberta pela neblina. Para dar um ar de mistério, desenhei todo o mangá e, por último, cobri as páginas de hachuras para representá-la. Normalmente, aplicar retículas teria sido uma opção melhor para dar o aspecto brumal, mas eu fiz cada tracinho, um por um, com bico de pena. Não que eu tenha tentado alcançar um efeito diferenciado, foi simplesmente porque era mais fácil para mim.

Eu sou muito ruim em recortar e colar retículas e, por natureza, prefiro desenhar tudo com bico de pena e cores sólidas, desde sombras de edifícios até o tom do cabelo dos personagens. Essa é a razão para os meus trabalhos do período inicial até a metade da carreira terem um contraste tão forte de preto e branco, e também para o volume de informações visuais na minha arte. Depois que fiz a transição para a produção totalmente digital, trabalhar com retículas ficou muito mais fácil, mas, de tão fácil, passei a exagerar na aplicação delas e o meu desenho acabou perdendo um pouco do impacto. Isso é um ponto do qual me arrependo consideravelmente.

Voltando ao assunto, além de retratar a neblina, eu também me foquei bastante nas sombras das figuras humanas. Geralmente, os personagens dos meus trabalhos têm feições mais simples e achatadas. Mas, neste caso, resolvi reforçar o jogo de luz e sombra nos rostos também, para dar um ar sombrio que combinasse com a atmosfera nebulosa da cidade, já que ela em si tem um aspecto deprimente. Para isso, eu mesmo criei bonecos de massa de modelar para servirem de referência.

Colocava-os sob a luz e desenhava os personagens de acordo com as sombras reais que se formavam sobre os bonecos.

Não quero parecer convencido, mas acho que o período em que trabalhei com *Mortos de Amor* e *Um Longo Sonho* foi quando produzi os desenhos mais densos e plenos da minha carreira. Até eu fico impressionado com a paciência que tive ao desenhar todos aqueles detalhes nas cenas finais, em que uma horda de espíritos cerca Ryusuke, o protagonista. É que, naquela época, eu ainda tinha a seriedade de quem não tolera deixar um espaço em branco no papel, e também vigor para isso.

Foram anos e anos trabalhando na revista mensal *Halloween* desde a minha estreia. Quando era mais jovem, encarava sozinho séries mensais, mas hoje em dia a saúde física começa a impor limites. Já perto do final da etapa da arte, minha mão costuma doer, a velocidade dos traços diminui e, geralmente, quando ainda resta aquela vontadezinha de acrescentar só mais um detalhe aqui... o prazo de entrega bate à porta. Com o passar dos anos, isso tem acontecido com cada vez mais frequência, aumentando a quantidade de retoques necessários para a versão encadernada. (Mais tarde, soube que esses retrabalhos acarretam custo adicional na hora da impressão, o que me deixou bem constrangido.)

Não entendam isso como uma reclamação, mas, se possível, gostaria de ter pelo menos uns dois meses para trabalhar em cada conto com mais calma.

カチカチカチ

7 *Uzumaki:* o padrão geométrico demoníaco que desvirtua o coração dos seres humanos

(Publicado pela primeira vez na revista semanal *Big Comic Spirits*, da edição N.º 7, de 1998, à N.º 39, de 1999)

Já relatei a criação dessa história na página 164, mas a verdade é que tive muita dor de cabeça ao caçar temas que tivessem a ver com espirais.

Uzumaki é uma série que compila vários contos fechados, cada um deles fazendo referência a algo com espiral (buraco negro, furacão, cachos naturais, concha de caracol etc.), mas o difícil foi encontrar esse algo, pois nada me chamava a atenção. Enfim, antes de começar a série, pedi ao editor que enviasse para a minha casa tudo quanto era tipo de referência sobre esse padrão geométrico.

Entre elas havia um encadernado bem específico, cujo título dizia algo como "Estudo sobre as Espirais Inscritas nas Antigas Cerâmicas do Período Jomon". Fui ver o nome do autor e dizia que era de alguma espécie de instituto de pesquisa. Imaginei que fosse um professor universitário, que compilou os resultados de sua pesquisa em uma monografia e a publicou.

Aliás, foi justamente nesse encadernado que me deparei com uma afirmação intrigante. Dizia ele que cordas são compostas por dois fios em espiral. Um deles faz a espiral para a direita, e o outro, para a esquerda, e o entrelaçamento de ambos é que forma a corda.

Achei aquela descrição estranha. Concordo que são dois fios em espiral, mas a direção deles não teria que ser a mesma?

Porque, senão, eles se chocariam e não haveria entrelaçamento para formar uma corda.

Mencionei isso sem nenhuma pretensão para o meu editor encarregado na época, e ele logo se prontificou dizendo:

— Vamos checar pessoalmente com o autor!

E foi assim que, do nada, resolvemos ir conhecer o senhor "A", autor daquele livro.

No dia da entrevista, eu e o editor o esperamos na rua de trás da Estação Nagoya, um pouco tensos. Afinal, supostamente conheceríamos um professor universitário, e eu estava preocupado de, amador como sou, falar alguma besteira que o desagradasse.

Dali a pouco, um Mercedes-Benz prateado estacionou na nossa frente e um homem às portas da terceira idade, com seus cabelos brancos, desceu do veículo. Aparentemente era "A", o autor. Seu porte elegante transmitia um ar intelectual. Entrei no carro cada vez mais constrangido.

Enquanto ele dirigia para nos levar à casa dele, eu me apresentei como um autor de mangás que estava trabalhando com o tema "espiral". Contei que, coletando materiais de referência, havia lido o que ele escreveu.

"A" ficou muito feliz e me agradeceu empolgado, dizendo que não imaginava alguém lendo um livro tão nichado como aquele, que ele havia escrito como *hobby*. Ele devia gostar muito de espirais, para publicar um livro sobre esse tema só por passatempo, pensei.

Impressionado, perguntei que tipo de pesquisa ele fazia. Então "A" meneou a cabeça com modéstia e respondeu:

— Pesquisa? Não, aquilo é só um *hobby* mesmo. Eu sou dono de uma videolocadora.

Minutos depois, adentramos a casa de "A", que agora sabíamos ser o dono de uma locadora de vídeo, admirados ao ver no jardim dele um roseiral em plena floração. Com um enorme sorriso, "A" nos explicou:

— Estão vendo estas rosas? Sabiam que elas também têm o padrão espiral? Porque as folhas crescem desenhando uma espiral a partir da raiz, em direção à ponta.

O editor, que me acompanhava, até perguntou sobre a questão da corda, o pretexto original que nos levara até ali, mas obtivemos somente uma resposta evasiva que não entendemos direito. Nós também não insistimos muito, só assentimos e fomos embora.

Mas hoje penso que talvez "A" estivesse enfeitiçado pelo poder demoníaco das espirais. Se alguém é capaz de escrever um livro inteiro exclusivamente sobre esse assunto, deve haver mesmo algum encanto mágico irresistível nelas.

Tempos depois, já com a série concluída, soube pelo editor que "A" havia entrado em contato, dizendo ter feito uma nova descoberta a respeito de espirais!

Afinal, o que será que ele descobriu...?

©JI/Shogakukan

8 *Estrondo**: memórias desvanecentes de uma tragédia

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki* de novembro de 2002)

Não me lembro do que me motivou, mas sei que queria usar o tema "enxurrada" nesse trabalho.

Se em *Mortos de Amor* me dediquei a desenhar a neblina, dessa vez me esforcei para representar a correnteza d'água e sua velocidade apenas com traços do bico de pena.

Estrondo é um conto sobre uma enxurrada que assolou um vilarejo trinta anos no passado, retornando repetidamente como uma ilusão diante de um sobrevivente. No início, em vez de enxurrada, pensei em uma inundação que atingiria o local e espalharia uma doença contagiosa. No entanto, como de costume, empaquei no desenvolvimento da trama e resolvi juntar a ideia da fita cassete, que por acaso tinha na gaveta, para ter o resultado definitivo.

Os mais jovens talvez tenham dificuldade de imaginar, mas, antigamente, as músicas eram gravadas em mídias chamadas de fitas cassete, cujo som ia perdendo a qualidade a cada reprodução. Baseado nisso, a ilusão descrita nesse conto seria uma espécie de "reprodução mental" de uma lembrança, que se degradaria com o passar do tempo. Casando esta à inicial, nasceu a história da ilusão de uma enxurrada, em que as vítimas e as construções arrastadas pela água vão perdendo cada vez mais a nitidez, desvanecendo pouco a pouco.

N.T.: Compilado em *Contos Esmagadores*, publicado no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023.

9 *Glicerídeo**: asqueroso ao extremo

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki* de março de 2003)

Eu frequentei o curso técnico em prótese dentária em uma escola de Nagoya, e o diretor de lá era bem peculiar: além de dentista, era sacerdote de um templo budista. Talvez por isso, havia na grade curricular do curso a chamada "prática budista". Todos os anos, os calouros eram levados para se hospedarem em um templo por alguns dias, a fim de praticar meditação e entoar mantras.

No entanto, a prática mais difícil se dava na hora de dormir. É que o *futon* disponibilizado pelo templo era imundo, parecia ter ficado guardado em um armário sem ser lavado há décadas. Chegava a ser pegajoso, impregnado do sebo de todos os praticantes que já haviam dormido nele. Em *Glicerídeo*, extravasei todo o imenso nojo que senti naquela ocasião.

Para ilustrar, produzi as manchas de óleo nas paredes e nas roupas pressionando de leve um lenço umedecido com tinta, como se fosse um carimbo. Normalmente, essa técnica é feita com gaze, mas eu resolvi usar um lenço com uma trama mais fechada. Sei que teria sido mais fácil finalizar com retículas, mas, para isso, eu deveria gostar delas, o que definitivamente não era o caso. Houve uma época, no começo da carreira, em que eu cheguei a criar uma ferramenta parecida com um carimbo em forma de rolo, tudo para não precisar colar retículas. Podem criticar à vontade, dizendo que o processo fica mais vagaroso e demorado, mas eu ainda sinto que desenhar traço por traço com bico de pena é o método mais conveniente para mim.

N.E.: Compilado em *Calafrios e Contos Esmagadores*, publicados no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2022 e 2023, respectivamente.

ひひひ

どうだ…俺の活火山から…

噴き出す脂は……

= Hi, hi, hi!

= Que tal...? O sebo sai de mim... que nem lava de uma erupção vulcânica...

10 *Os Esmagados:* achatando corpos de supetão

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki* de maio de 2006)

Essa história retrata a batalha entre o ser humano, ávido para lamber um mel misterioso, e uma planta que tenta esmagar o ser humano que ousa lambê-lo. Nesse antagonismo, eu simulo a relação entre nós, humanos, e os mosquitos.

Como os mosquitos são presenças incômodas, nós os esmagamos assim que os avistamos. Por sua vez, para a fêmea grávida do mosquito, o sangue humano é uma fonte preciosa de nutrientes, então ela faz de tudo para se alimentar sem ser notada. Essa relação me inspirou na criação dessa história, substituindo o mosquito sedento de sangue por pessoas sedentas de mel, e o ser humano que esmaga mosquitos por uma planta.

Um dos destaques (se posso chamar assim) desse conto são as cenas de humanos sendo esmagados por uma planta, mas, por se tratarem de mortes absurdamente irreais, tive que inventá-las do zero. Cuidei para manter algum resquício nos cadáveres, como o do rapaz que foi esmagado com o dedo ainda na boca ou o da garota da qual só restou a presilha de cabelo, mas, para ser sincero, não fiquei muito satisfeito com nenhuma dessas representações. Principalmente com a da primeira vítima, grudada na parede de pau a pique. Eu devia ter feito a superfície de concreto. (O impacto provavelmente abriria um buraco em uma parede de barro.)

A propósito, quanto à busca por uma "maneira de tomar o mel sem que a planta perceba" levantada na história, a resposta é que não há maneira infalível de escapar, assim como não há para os mosquitos, que são esmagados por puro capricho dos humanos.

何？……

これ……

……

— Hein...? Aquilo ali..

11 *Camadas de Terror:* aprisionando o "eu" do passado dentro do próprio corpo

(Publicado pela primeira vez na revista *Nemuki+* de março de 2017)

A ideia de um corpo formado por múltiplas camadas veio de uma lembrança sobre conchas que encontrei enquanto caçava moluscos. Alguns bivalves têm conchas com linhas de crescimento semelhantes aos anéis das árvores, que indicam sua idade; ou seja, quanto mais crescem, mais linhas vão ganhando, e as camadas vão se sobrepondo. Enfim, eu achei que seria interessante aplicar isso a um ser humano.

Aquela cena da segunda metade da história, em que a garota amaldiçoada tem a pele arrancada, camada por camada, até chegar à versão criança aprisionada dentro de seu corpo, me ocorreu durante o desenvolvimento do roteiro. Contudo, se pararmos para analisar, nem todas as partes do corpo crescem na mesma proporção. Portanto, a versão mais jovem dentro da garota também não conseguiria manter a forma original, e seus membros se alongariam à medida que ela crescesse.

Quando percebi isso, pensei que tivesse feito besteira, mas tive sorte de conseguir inserir a solução em uma cena tão impactante como essa da página seguinte. Como podem ver, não são poucas as vezes que eu noto inconsistências no conceito só quando chego na etapa do desenho e, em muitos casos, acrescento novos contextos para saná-las. O bom dos mangás de terror é isso, dá-se um jeito em tudo.

Considerações finais do Capítulo 5:

Como gravar o medo no papel

Este quinto e último capítulo será dedicado a como concebo imagens aterrorizantes e as transponho para o papel.

Ouço bastante que a minha arte é detalhista. Sem me comparar a outros autores, o fato é que eu sempre preencho espaços, o máximo que o tempo me permitir.

Quando participei do programa *Manben**, do canal NHK E-TV, o mestre Naoki Urasawa comentou (não sei bem se foi em tom de elogio) que sou "o bico de pena mais lento de todos os desenhistas que já participaram do programa". Para mim, que considerava normal a minha velocidade, foi uma constatação inesperada.

Outra observação dele que me surpreendeu foi:
— Ah, então é assim que a gente deve desenhar histórias de terror, de pouquinho em pouquinho...

Eu mesmo nunca tinha me atentado a isso, mas, realmente, talvez **a forma como eu desenho, usando hachuras em vez de linhas contínuas e varrendo o papel com traços curtos, seja o que dá o tom horripilante à minha arte.**

Agora, concordo que sou detalhista ao preencher a página, mas não chego nem perto do mestre Umezz. Ao ler a sua coleção *Kowai Hon* ("Livros do Medo"), fico extasiado com o detalhamento preciso de telhados, paredes e até mobiliários de mansões de estilo ocidental. Eu até capricho nas figuras humanas, mas confesso que relaxo um pouco no plano de fundo; por isso, o exemplo do mestre Umezz sempre me lembra de deixar a preguiça de lado.

N.T.: *Manben* é uma série documental sobre desenhistas de mangás da TV japonesa NHK E-TV, apresentada pelo também desenhista Naoki Urasawa desde 2015, após dois episódios piloto em 2014.

A etapa da arte exige pelo menos quinze dias

Para criar imagens sinistras e impactantes, sempre me deparo com um imenso obstáculo que me desafia, o qual preciso transpor antes de tudo. E ele se chama "prazo de entrega".

Como já mencionei no fim do segundo capítulo, eu trabalho sozinho e a minha mão é lenta, o que faz com que eu demore muito na etapa da arte. Considerando que cada conto em uma série mensal ocupa umas 32 páginas, preciso de, no mínimo, quinze dias para desenhar. Em menos que isso, sem condições.

Consequentemente, tenho só os quinze dias restantes para completar todos os outros processos, que vão desde a concepção da história e escrita do roteiro, até a criação do *storyboard*. Mas, ultimamente, ando tendo muita dificuldade para criar histórias. (Para piorar, a idade tem me roubado a resistência física, fazendo com que eu demore ainda mais para desenhar.)

Tento anotar todas as ideias que me vêm à cabeça em um caderno, e até tenho um bom estoque delas, mas transformar cada uma em uma história concreta demanda tempo. Encontrando o gancho, fica fácil, e até consigo escrever em um fôlego só, mas, mesmo assim, são de seis a sete ou, na pior das hipóteses, até dez dias de agonia.

Quanto mais isso se prolonga, menos tempo sobra para a arte. Muitas vezes, não consigo desenhar tudo da forma como eu gostaria, e o capítulo acaba indo para as páginas da revista do jeito que estiver. Com relação a isso, não tem jeito, é sempre uma corrida contra os prazos.

A primeira metade do trabalho do desenhista é intelectual, e a segunda, braçal

Como já falei sobre criação de histórias no terceiro capítulo, aqui focarei apenas na etapa da arte. Pode parecer simples, mas transpor a história para o papel, de forma que constitua um mangá, demanda tarefas que incluem elaborar um *storyboard*, desenhar o rascunho e fazer a arte-final.

Desses três passos, a espinha dorsal do mangá é o *storyboard* — o "projeto de um mangá" —, que consiste em transformar em desenho (quadros) todas as cenas concebidas de acordo com o roteiro (texto). É quando defino a quantidade, o tamanho e a disposição dos quadros em cada página, distribuo as falas de forma balanceada e decido a composição de cada quadro, com expressões faciais e movimentação dos personagens.

No meu caso, para cada conto de 32 páginas, demoro no mínimo dois dias, no máximo cinco, para produzir o *storyboard*. (Ultimamente, tenho demorado até mais.) Com ele feito, desenho um rascunho a lápis e, por fim, cubro-o com tinta nanquim e bico de pena (dando acabamento), e pronto. Olhando para trás, noto que o trabalho de desenhar mangás começa intelectual e se torna braçal ao longo do processo.

O triste é que caprichar na escrita e na criação do *storyboard* não necessariamente facilita a segunda metade do trabalho — a da arte. Pelo contrário, há vezes em que exagero e invisto tanto tempo no roteiro que, depois, sou obrigado a varar noites desenhando. É sempre assim: enquanto desenho, vou me questionando se devo fazer assim ou assado, e é só com as páginas em andamento que consigo ter a visão do todo.

— AH! ARGH! AAARGH!!
— A notícia de que Terumi Fujita, minha colega de sala, sofreu uma queda do prédio onde morava chocou a todos nós.
— QUÊ?!
— Alunos, silêncio!

Dá para ver no *storyboard* inicial que a Terumi Fujino, personagem que dá início ao caso dos balões enforcadores, seria uma estudante comum. Mas então me ocorreu que, se eu a tornasse uma celebridade, poderia abordar o impacto do caso na sociedade e falar dos fãs que se suicidam influenciados por seus ídolos. E foi por isso que fiz alterações expressivas já na etapa do *storyboard*.

A diagramação dando ritmo ao mangá

Durante a elaboração do *storyboard*, dou uma atenção especial à diagramação.

Ao adaptar o roteiro para a forma de quadros (em desenho), não é incomum que surjam pontos inconsistentes ou contraditórios que eu não noto enquanto estão em texto corrido. Também acontece de desenhar conforme a sinopse e a história não ficar tão interessante quanto havia imaginado. Deve ser porque o raciocínio é diferente entre a leitura de uma prosa e a de um mangá. Por isso, não é raro que eu altere o roteiro nessa fase de distribuição de quadros, só para acompanhar a arte.

Na hora de diagramar os quadros, me preocupo bastante em criar um bom ritmo. Não tenho intenção de generalizar, mas, basicamente, quanto mais quadros e mais divisões houver na página, mais lento parecerá o passar do tempo dentro da história e, inversamente, quanto menos quadros, mais rápida será a sensação. Digamos que, em uma cena em que alguém se aproxima de um amigo acenando com a mão, existe a opção de representar isso em dois quadros — **amigo avista o protagonista e acena com a mão ➡ (omitir cena da aproximação) protagonista começa a conversar com o amigo já próximo** — ou em quatro — **amigo avista o protagonista ➡ acena, cumprimentando em voz alta ➡ corre na direção do protagonista ➡ começam a conversar.** Tenho certeza de que, comparando as duas opções de cena, perceberão que na dos quatro quadros o tempo parece passar bem mais lentamente.

O bom ritmo em um mangá é determinado por quantos quadros desnecessários conseguimos eliminar da página. É claro que

depende do contexto, mas, se eu dedicasse uns vinte quadros para uma cena de conversa entre dois amigos, os leitores certamente perceberiam a redundância e ficariam entediados.

Contudo, nada garante que o ritmo de uma história melhore simplesmente reduzindo o número de quadros. Vamos supor que um personagem estivesse conversando com um amigo na sala de aula e, de repente, no quadro seguinte, eles aparecessem jogando bola no pátio, sem nenhum aviso prévio. Isso deixaria os leitores perdidos, sem conseguir acompanhar o fluxo da narrativa. É importante ajustar a velocidade do andamento de acordo com o nível de assimilação que se espera de quem está lendo.

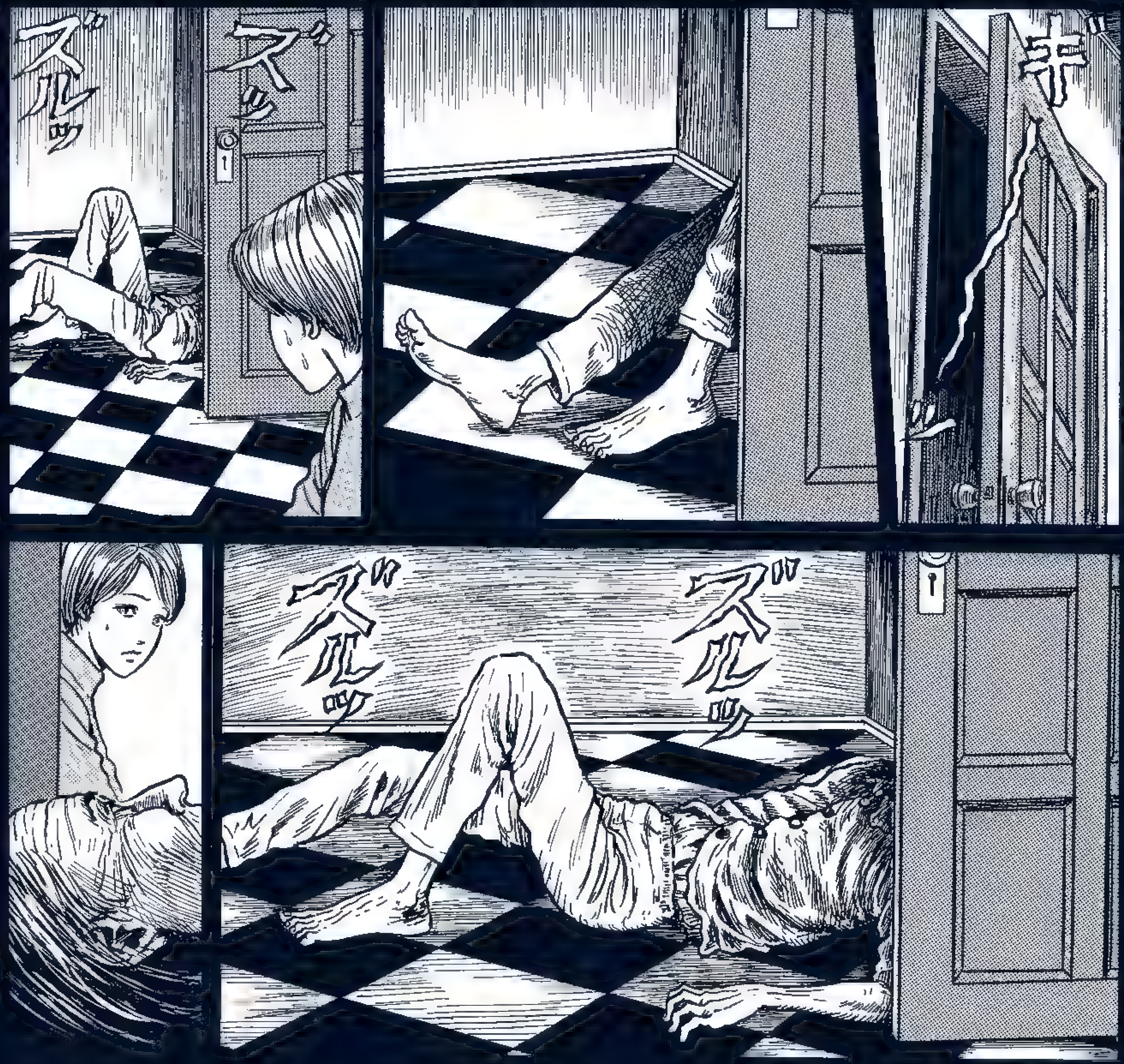
Intervalos de silêncio que potencializam o medo

Também é importante combinar a velocidade sensorial com a real ao dividir os quadros. Por exemplo, abrir a porta da geladeira é um ato instantâneo na vida real. Se eu gastasse cinco quadros para retratar essa cena, os leitores estranhariam e acabariam suspeitando que há alguma intenção especial por trás disso.

Por outro lado, **esse estranhamento causado por meio da distribuição dos quadros também pode ser aproveitado como efeito, para transmitir medo e tensão aos leitores.** Na verdade, é aí que encontramos o real valor da diagramação (encenação por meio dos quadros) típica dos mangás de terror.

Peguemos como exemplo a tal cena da geladeira. E se eu a diagramasse da seguinte forma? **Ouve-se um barulho de dentro da geladeira ➡ um homem se assusta e olha para o eletrodoméstico ➡ há apenas a geladeira, fazendo um barulho sinistro de motor ➡ ele se aproxima cautelosamente e coloca os dedos na porta ➡ ao abri-la de supetão, a cabeça decepada de uma mulher cai de dentro dela.**

O que acham? Pode ser um pouco difícil de visualizar em palavras, mas acho que dá para sentir a ansiedade e tensão transmitidas através da "pausa" que criei até o sujeito abrir a geladeira.


ギ
ズッ
ズルッ
ズルッ
ズルッ

E se, em vez disso, eu usasse apenas dois quadros? **Ouve-se um barulho de dentro da geladeira ➡ ao abrir a porta de supetão, a cabeça decepada de uma mulher cai de dentro dela.** Os leitores provavelmente ficariam mais surpresos do que assustados, e sua atenção se voltaria mais a tentar entender o que acabou de acontecer do que para a sensação de medo.

Como podem ver, com um pouco de criatividade na diagramação, é possível insinuar a presença de algo sinistro ou de um perigo à espreita sem precisar explicar com balões. Pode-se dizer que esse é um recurso eficaz em mangás de terror para despertar medo e ansiedade nos leitores.

A expressão facial do medo é criada com sombras e olhares

Outra maneira de se instigar o medo é usando sombreados e olhares característicos. Vocês já devem ter apontado a luz de uma lanterna na cara, iluminando de baixo para cima, para assustar os outros quando eram crianças. Métodos como esse, de **iluminar um objeto a partir de ângulos incomuns para amplificar o efeito sinistro da cena,** são clássicos nos mangás de terror. Olhos pintados de preto para representar o obscuro, a sombra caindo sobre uma só metade do rosto ou colocar a cabeça contra a luz para ocultar a expressão facial do personagem também estão entre os meios de se criar uma atmosfera perturbadora. Isso tudo é de praxe nos mangás.

Outra coisa bem recorrente é **modificar os olhos de acordo com a emoção.** Por exemplo, sombreado na região orbital passa a sensação de que o personagem está emocionalmente abalado, e sobrancelhas franzidas, combinadas com a íris reduzida, resultam na expressão de alguém apavorado. Para representar uma pessoa transtornada pelo medo ou que perdeu a sanidade, eu costumo hachurar o contorno da íris com pequenos traços horizontais, criando um efeito de olhos turvos — essa é uma influência que absorvi do mestre Hino. Basta um modo de desenhar os olhares para mudar completamente a impressão que um personagem passa.

Ouso dizer que essas técnicas para instilar medo fazem parte de uma tradição transmitida continuamente no mundo dos mangás de terror.

Combinações improváveis que representam uma ameaça

Até aqui, me concentrei em explicar como ilustrar cenas assustadoras, mas também gostaria de abordar um pouco as maneiras de concebermos essas imagens.

O que eu sempre tenho em mente quando desenho monstros ou humanos fora do normal é o uso de **combinações improváveis:** em *Balões Enforcadores,* a que fiz foi de um balão com um rosto; em *Calafrios,* de um ser humano com espiráculos de insetos; em *Antepassados,* de um idoso com um totem; na Fuchi, de *Modelo Fotográfica,* juntei uma modelo com um tubarão; em *Camadas de Terror,* foi a junção de uma garota com as linhas de crescimento das conchas; e assim por diante.

Sou muito fã do trabalho do artista suíço H.R. Giger, e parece que o *design* do monstro de *Alien,* sua obra mais representativa, foi inspirado no pênis. A razão pela qual todos se sentem ameaçados à primeira vista por esse monstro pode vir da natureza tenebrosa e brutal que o órgão sexual masculino inspira, sendo perfeitamente refletida em seu formato.

Os monstros e fenômenos sobrenaturais que aparecem nos mangás de terror em geral, não só nos meus, inexistem no mundo real. Porém, acho muito difícil desenhar coisas que eu nunca tenha visto ou que não existam de fato. A questão pode parecer um pouco filosófica, mas fazer isso é praticamente sinônimo de "desenhar o nada", e seria um ato paradoxal em si. É verdade que não há como criar algo que não existe simplesmente do zero, mas **criar algo nunca antes visto ao combinar uma coisa que existe com outra que também existe...** aí sim, é possível.

Mas, mesmo podendo criar algo totalmente desconhecido, resta a dúvida se alguém sentiria medo disso. Sabem quando é que as pessoas sentem medo? Quando sua segurança é colocada em risco. Nesse sentido, a transfiguração e corrompimento do corpo são um colapso da segurança muito imediato para o entendimento humano. É quando algo que identificamos como nosso semelhante, ou que consideramos normal, aparece transformado em outra coisa, de natureza completamente fora da habitual. Talvez o que cause pavor seja justamente a discrepância que surge disso e a insegurança que nasce dela.

Pensem comigo: será que nós seríamos capazes de captar o perigo em relação a algo que careça de traços humanos, ou a algo que nunca vimos ou tocamos? Acho que é esse tipo de reação do subconsciente que me fez usar o ser humano como base ao criar muitos daqueles monstros com combinações improváveis.

Todavia, eu, como desenhista de mangás de terror, não deixo de ter um forte desejo de criar algo autenticamente novo, que não remeta a nada que já tenha existido. Se conseguisse assustar os leitores com isso, seria a maior glória como um criador desse gênero. A verdade é que eu gostaria muito de escrever uma obra dessas ao menos uma vez na vida.

Para o terror ser convincente, precisa parecer real

Justamente por trabalhar com elementos impossíveis, faço questão de buscar o máximo de realismo (sensação de realidade) na arte. Por exemplo, em *Uzumaki*, desenhei o pai do Shuichi morto dentro de um barril, todo enrolado em forma de espiral. Pode não parecer, mas fiz meus próprios cálculos para manter a proporção dos membros, e para que o posicionamento deles ficasse crível. Também usei o jogo de luz e sombra para dar tridimensionalidade ao corpo, e diferenciei as texturas de cada material, como pele, madeira, ferro etc., sem deixar escapar nenhum detalhe. Se dou tanta importância ao realismo na arte, é tudo para conferir verossimilhança à história.

Independentemente da imagem ser realista ou não, um ser humano estar morto em forma de espiral é, para começo de conversa, uma situação bizarra. Mas não é por isso que vou negligenciar a maneira como desenho os membros do personagem, porque isso poderia fazer da história um simples acontecimento absurdo dentro de um mundo isolado (afastado dos leitores).

Pode ser um caso exagerado, mas vou mencionar aquelas cenas dos antigos cartuns em que os olhos saltam da órbita ocular quando se toma um susto. Aquilo só é engraçado porque o corpo e a expressão facial são deformados e desenhados de forma extremamente estilizada. Mas, se essa mesma cena fosse desenhada com realismo considerável, ela poderia se transformar instantaneamente em uma história de terror.

Ou seja, para que os leitores sintam medo ao olhar para uma imagem, **é necessário que o personagem dentro do mangá pareça viver na mesma realidade que a deles, sob as regras do mundo real.**

E tem mais. Longe dessas exigências estruturais do trabalho, sempre cultivei a vontade particular de passar por uma experiência aterrorizante, pura e simplesmente. A realidade é uma coisa muito maçante. Monstros do Lago Ness e OVNIs podiam muito bem existir por aí, mas eles nunca dão as caras, de fato. Deve ser por isso que uma parte de mim sempre aproxima os mangás do mundo real; para que, ao menos neles, eu possa simular essa experiência.

É melhor que não se pareça com ninguém

Apesar dessa breve explanação sobre o processo de ilustração, é claro que eu não pensava nisso tudo desde que era novato. Pelo contrário, todas essas orientações são resultado de uma reflexão posterior.

Seria mais correto dizer que desenvolvi naturalmente o meu estilo atual após ler diversas obras dos meus autores favoritos, como os mestres Umezz, Koga e Hino, entre outros, além de eu mesmo ter persistido em desenhar.

Para ser sincero, depois de começar a desenhar mangás como profissão, algumas vezes ainda mudei sutilmente o meu estilo e traço, por influência de outros autores. Na época em que publicava séries na revista mensal *Halloween*, havia um mangá que fazia os leitores chorarem e, quando percebi que ele fazia sucesso por causa disso, quase pensei em mudar o gênero do meu trabalho para tentar uma linha mais comovente também.

E é fato que o meu traço mudou bastante desde a minha estreia. No início, eu usava uma caneta nanquim para desenho da marca Rotring, e as linhas saíam grossas de modo geral. Por isso, olhando as revistas impressas daquela época, dá para notar que só o meu trabalho é mais escuro do que os outros, o que causa certa estranheza. Então fui afinando o meu traço aos poucos, até alcançar o estilo atual. (Ele chegou a ficar fino demais no meio do caminho, fazendo com que eu tivesse que voltar a engrossá-lo um pouco também.) Mas hoje penso ser melhor que ele não se pareça com o de nenhum outro.

No fim das contas, o ser humano é o que mais me apavora

Para falar em influências, não posso me ater apenas a desenhistas, pois os escritores também são grandes presenças na minha vida. Um dos autores estrangeiros de ficção científica que mais aprecio é J.G. Ballard. Entre suas obras, há o conto chamado *The Drowned Giant* (*O Gigante Afogado*, 1966). Nele, um gigante morto aparece encalhado na praia e se decompõe até só restar o imenso esqueleto, que vira um *playground* para as crianças. Esse toque de surrealismo me agradou bastante. Quando algo encalha na praia, geralmente é um navio ou uma baleia, mas, nesse caso, trata-se de um gigantesco corpo humano, o que me pegou de jeito.

Desde a minha estreia com *Tomie*, tenho abordado de forma consistente a transfiguração do corpo humano, influenciado em grande parte por Ballard. Fora isso, essa preferência também vem do medo implacável que sinto do ser humano.

Tomando os fantasmas como exemplo, eu não me assustaria tanto com o espírito de um animal. O problema são as pessoas, com emoções e pensamentos complexos, como **o ódio, o ciúme, o narcisismo, o instinto assassino, o desespero...** e assim por diante. **A natureza insondável desses desejos e a instabilidade que foge da razão e da lógica** devem estar no âmbito das coisas mais incompreensíveis deste mundo.

A minha escolha do corpo humano como tema pode estar fundamentada nesse meu medo do ser humano, e o que faço por meio do meu trabalho talvez seja expressar esse temor repetidas vezes, das mais diversas formas possíveis.

Fiz algumas ilustrações inéditas para este livro, mostrando a minha infância, e foi muito divertido poder relembrar aquela época. Como uma espécie de brinde, pedi para incluírem um pequeno *flipbook*, aproveitando o cantinho inferior esquerdo das páginas ímpares. Fui eu mesmo que desenhei, usando a ferramenta de animação de um *software* para criação de mangás que costumo usar no trabalho. Quando criança, eu era fissurado por desenhar mangás, mas também adorava fazer esses *flipbooks*. Até sonhava em ser animador no futuro. Fazia uns quarenta anos que eu não desenhava para animação, mas até que não ficou ruim, acredito. Ficarei feliz se vocês, leitores, folhearem as páginas deste livro e se divertirem, como se tivessem voltado no tempo e virado crianças de novo.

Bom, este livro finalmente viu a luz do dia e o fato é que, durante a produção, me diverti muito nas reuniões falando da minha infância com tantos detalhes. Gostaria de agradecer ao Kazuki Takahashi, que já mencionei aqui, por ter idealizado este projeto. Estendo meus agradecimentos ao editor *freelancer* Ken Sawada e à editora de mangás Makiko Hara, por terem cuidado de tudo. Também ao Hidenori Yoshioka, da September Cowboy, que elaborou a maravilhosa capa original deste livro. E muito obrigado, colega Gege Akutami, de *Jujutsu Kaisen*, pelo lindo comentário. Obrigado a todos.

30 de janeiro de 2023,
Junji Ito.

Posfácio

Se não me engano, foi em 2017 que recebi a proposta de escrever um livro com o título provisório de *Dentro da Cabeça de Junji Ito*. Até houve um anúncio, mas o tempo foi passando, houve a pandemia do coronavírus e ele foi sendo adiado. Mudamos o título para *Buracos da Estranheza – De Onde Nasce o Medo* (em japonês, *Bukimi no Ana – Kyoufu ga Umare Deru Tokoro*) e enfim chegamos ao tão esperado lançamento. Agradeço a todos os leitores que esperaram pacientemente por isso.

O título *Buracos da Estranheza* (*Bukimi no Ana*) foi sugerido por Kazuki Takahashi, editor que idealizou o projeto deste livro. Provavelmente, ele se inspirou em um termo chamado *Bukimi no Tani* ("Vale da Estranheza"), mas, no nosso caso, trocamos "vale" por "buracos", imaginando um monte de cavidades de onde nasceriam as coisas mais estranhas e assustadoras já vistas. Acho um título deveras pertinente.

Este livro tem um formato autobiográfico, que abrange desde a minha infância até o presente momento como desenhista de mangás, com ênfase nos processos de criação dos meus trabalhos. Quando eu desenho um mangá, não sigo nenhuma fórmula específica como, por exemplo, métodos para se causar medo. Na maioria das vezes, vou na intuição. Mas, quando me perguntam sobre os motivos que me levaram a desenhar assim ou assado, preciso verbalizar a explicação. Digamos que este livro é a versão impressa disso. Portanto, em algumas passagens, posso acabar me expressando de uma forma técnica demais e parecer até pedante, mas espero que compreendam e me perdoem.

Junji Ito

Nascido em 31 de julho de 1963 na cidade de Nakatsugawa, na província de Gifu. Depois de se formar no colegial, fez o curso técnico em prótese dentária e atuou na área. Mas, ao saber da criação do Prêmio Umezz de novos talentos, promovido pela revista mensal *Halloween* (editora Asahi Sonorama), inscreveu um trabalho com a esperança de ser lido por Kazuo Umezz. Então, em 1986, recebeu a menção honrosa do prêmio por *Tomie*, que se tornou seu mangá de estreia e sua obra mais representativa.

Depois, lançou várias obras-primas como *Cidade sem Ruas*, *Balões Enforcadores*, as séries *Souichi* e *Mortos de Amor*, e muitas outras. Em 1998, lançou, em capítulos seriados, o clássico *Uzumaki*, na revista semanal *Big Comic Spirits* (editora Shogakukan). Sua produção nunca parou, com obras singulares e incomparáveis como *GYO*, *Contos Esmagadores* etc.

Tem sido aclamado também fora do Japão, ganhando o Prêmio Eisner na categoria Melhor Adaptação de Outra Mídia em 2019, com a versão em mangá de *Frankenstein*, seguido de mais duas categorias do mesmo prêmio em 2021, com *Planeta Demoníaco Remina* e *Vênus Invisível*, e em 2022 com *Mortos de Amor*, totalizando quatro reconhecimentos internacionais.

BURACOS DA ESTRANHEZA

BUKIMI NO ANA KYOFU GA UMARE DERU TOKORO
by Junji Ito
©2023 JI Inc.
All rights reserved
Original Japanese edition published in 2023 by Asahi Shimbun Publications Inc.
Portuguese translation rights arranged in Brazil with Asahi Shimbun Publications Inc. through Digital Catapult Inc., Tokyo.

Tradução
DRIK SADA

Preparação de texto
GABRIELA YUKI KATO

Letras e diagramação
ARION WU e
CAMILA SUZUKI

Assistentes de arte
DANILO DE ASSIS e
DIEGO ASSIS

Edição
BRUNO ZAGO e
GABRIELA YUKI KATO

Direção de arte
ARION WU

Capa da edição nacional
GUILHERME BARATA

Assistentes editoriais
FELIPE GRAVE,
LUCIANE YASAWA,
RODRIGO GUERRINO e
RÔMULO LUIS

Gerente editorial
BERNARDO SANTANA

Direção editorial
ALEXANDRE CALLARI,
BRUNO ZAGO
e DANIEL LOPES

Impressão e acabamento
IPSIS GRÁFICA

Novembro de 2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

I89b Ito, Junji

Buracos da estranheza / Junji Ito ; tradução de Drik Sada. – São Paulo : Pipoca & Nanquim, 2024.
308 p. : il.

ISBN: 978-65-5448-117-5

1. Literatura japonesa – biografia. 2. História em quadrinhos. I. Sada, Drik. II. Título.

CDD: 895
CDU: 82-94

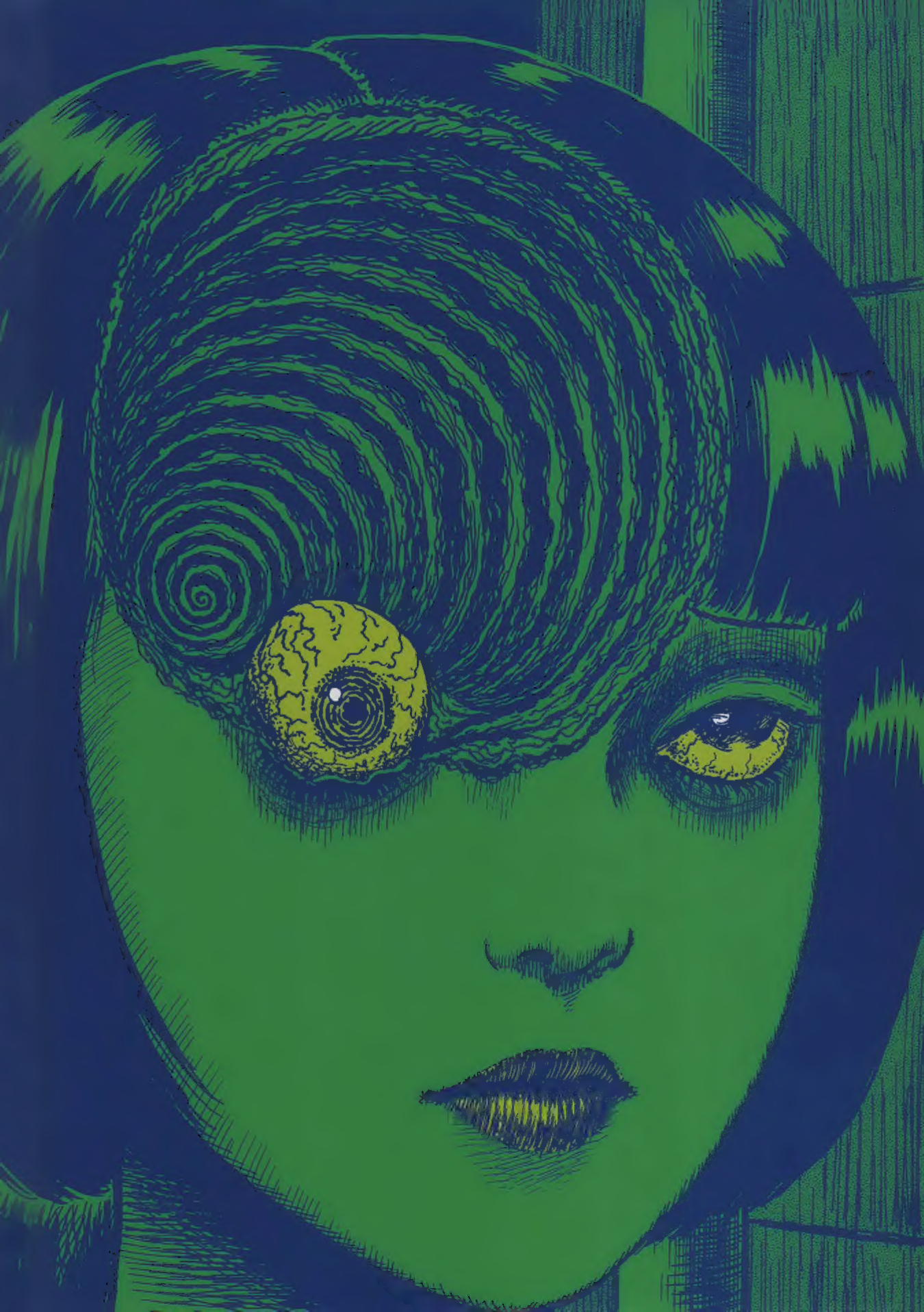
André Felipe de Moraes Queiroz – Bibliotecário – CRB-4/2242

PIPOCA & NANQUIM

pipocaenanquim.com.br
youtube.com/pipocaenanquim
instagram.com/pipocaenanquim
editora@pipocaenanquim.com.br

AVISO: Esta publicação tem sentido oriental de leitura, portanto, o começo fica do outro lado. As páginas e os balões devem ser lidos da direita para a esquerda.

PIPOCA & NANQUIM



A AUTOBIOGRAFIA DE JUNJI ITO!

Depois de 35 anos de carreira com mangás, quatro prêmios Eisner nos Estados Unidos, diversas adaptações para animês e filmes, e o reconhecimento mundial como Mestre do Horror por uma legião de fãs e leitores, Junji Ito revela, pela primeira vez, como concebe seus mundos únicos e inigualáveis!

Repleto de ilustrações, fotos de seus cadernos de anotações e esboços, e páginas de suas principais obras, este livro abrange desde a infância do autor até o seu momento atual como criador de mangás de terror, com ênfase total nos seus trabalhos. Ito reflete sobre o seu processo criativo e suas técnicas como desenhista, em textos com informações a que todo fã sempre quis ter acesso.

"Percorrendo as fundações da minha raiz, por meio das mãos de quem sempre foi minha inspiração. Uma sequência de descobertas em um volume luxuoso e com farto conteúdo."

— Gege Akutami, de *Jujutsu Kaisen*

PIPOCA & NANQUIM

9 786554 481175

YOUTUBE.COM/PIPOCAENANQUIM